

Windows将成为史无前例的游戏平台｜平井一夫表示PS3将保持或赶超PS2业绩｜PS4时代不需要物理光驱
LEVELUP
游戏botched
优惠价¥4.80元
12
LeveL
2006.9A
游戏/网络/音乐互动志
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
[新作速报]
X360
机动战士高达 特洛伊行动
PS2
超级机器人大战 原创世纪合集
PSP
高达 混战
NDS
光辉圣约
陆行鸟与魔法画册
《最终幻想III》上手指南
快速流程攻略＋制作人访谈
[掌机研究室]
自虐有快感
——用金手指提高游戏的乐趣
[动漫游]
非常男女，非常爆笑
FINAL FANTASY V
ADVANCE
初公开
ファイナルファンタジーV アドバンス
音乐小特辑·GARNET CROW
01 朵拉的开场白/02 Cause your love（《银河天使2 绝对领域之门》Opening）03 Mysterious Eyes
04 Flying（《GARNET CROW》小特辑）/05 晴れ时计（《GARNET CROW》小特辑）06 君という光
07 仆らだけの未来（《GARNET CROW》小特辑）/08 忘れ咲き（《GARNET CROW》小特辑）
09 Teddy bear（欧美流行推荐）/10 ユメクイ（日韩流行推荐）/11 雨降花（网友点播）/12 Realize（网友点播）
13 飞向天空的小鸟（佳文选读）/14 今宵伊甸园的一角（GARNET CROW演唱）
levelup 音乐台
CD
音乐小特辑
GARNET CROW
LEVELUP
游戏揽赛
2006.9A













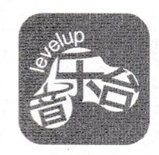












01 朵拉的开场白
02 Cause your love（《银河天使2 绝对领域之门》Opening）
03 Mysterious Eyes（《GARNET CROW》小特辑）
04 Flying（《GARNET CROW》小特辑）
05 晴れ时计（《GARNET CROW》小特辑）
06 君という光（《GARNET CROW》小特辑）
07 仆らだけの未来（《GARNET CROW》小特辑）
08 忘れ咲き（《GARNET CROW》小特辑）
09 Teddy bear（欧美流行推荐）
10 ユメクイ（日韩流行推荐）
11 雨降花（网友点播）
12 Realize（网友点播）
13 飞向天空的小鸟（佳文选读）
14 今宵伊甸园的一角（GARNET CROW演唱）









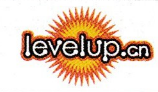
COVER STAFF
封面：最终幻想V ADVANCE
©SQUARE ENIX
封面设计：周仁龙

LeveL 12
2006.9A

LEVELUP
游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

CONTENTS
目录





Windows将成为史无前例的游戏平台！
微软提倡游戏产业"放下架子、敞开心扉"

微软娱乐部门副总裁彼德·摩尔近日在出席由电子娱乐业高层管理者参加的Ziff Davis电子游戏会议时发表了演讲，在演讲中他阐述了微软对电子娱乐产业发展方向的看法，主张抛弃目前充斥业内的产业精英论和优越感，对更广泛的用户群体敞开大门，同时还提出了Windows操作系统作为游戏平台的发展理念。

此次Ziff Davis电子游戏会议的主题是"游戏产业10年间技术开发对全球电视游戏业务拓展的推动"，与会者讨论了近10年间，游戏产业各种成功的商业策略以及技术革新所带来的重要影响，从细微的营销战略到大的发展趋势和潮流。

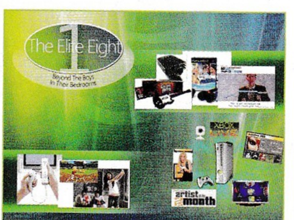
彼德·摩尔在会上发言说，整个游戏产业正在向一种过度的"精英化"方向发展，而眼下最需要的，就是要进行结构上的调整，放下架子，向更多的人敞开心扉，他的发言基本可以被概括为8个重点，分别是：

1.扩大目标人群。吸引更多的人参与到游戏中来。

2.降低游戏开发费用。目前急需寻找一条缩减开发成本、重新构建收入模式的道路。

3.向富有激情的热心开发商敞开大门。一直以来，我们都是指望开发者能够为我们开拓道路，而今后我们应该更加依靠自己的力量。

4.重视潜在的创造力。对如何将游戏所要表现的信息更有效地传



递给消费者这一问题，我们把握的过于死板，今后应该为那些小型的甚至个人的开发者创造更多发挥潜力的空间。

5.解放思维，勇于创新。应该重新认识创新的重要性，认识到观念的改变对游戏体验将会产生巨大影响这一不可忽视的事实。

6.让游戏更加平易近人。我们的游戏现在正变的越来越强大，但却不够体贴、平易近人。我们应该为更多的人开发游戏，扩大游戏人群、增加网络功能以及针对家庭的各种特色。

7.为消费者提供更宽泛的选择空间。消费者从最基础的阶段就应该享受更充分的选择权，销售策略和手段应该进一步完善，而不是对消费者处处设限。

8.把Windows操作系统当作游戏平台来对待。Windows作为一个操作系统和游戏平台，将比以往任何一种家用机所触及的人群都更加广泛。

levelup 网友评论

简评1 微软只是在说明"扩大目标人群"时举了一些例子，列出了一些非传统游戏产品，其中既有N的Wii、脑白金、任天狗，也有SCE的eyetoy，仅此而已，跟其他的没关系……（by 9楼）

简评2 想想若干年以后，电视就是电脑；电脑就是电视，可能也没有什么PCgame和TVgame之分了吧？（by 59楼）

《波斯王子》降临Wii
育碧动作游戏大作登陆任天堂新主机



前不久，育碧刚刚确认了7款正在开发中的Wii游戏作品，其中除了与Wii一起首发的《赤钢铁（原译名"赤铁"）》和《雷曼疯狂兔子》外，又新增了《孤岛惊魂》等另外4款此前从未公开过的新作品。今天育碧又公布了另外一个令人振奋的消息，《波斯王子》系列的作品也将在Wii主机上亮相。

育碧的一位官方发言人表示："我可以确认的是，《波斯王子》系列作品也是目前育碧正在为任天堂的Wii平台开发的众多游戏之一。"但该发言人同时确认："现阶段，我们暂时还无法对外公布这款《波斯王子》游戏的发售日等详细的官方情报。"他还透露，之所以在上周的会议上没有公布这款游戏，也是因为这款游戏不是Wii的首发作品，且相关细节还没有最终确定。

尽管目前对这款Wii平台的《波斯王子》新作的详细信息还一无所知，但可以肯定的是，系列前作中丰富的格斗和剑术动作，包括王子那飞檐走壁如杂技般的动作无疑正好对应Wii动作感应控制器的独特游戏方式。无论如何，希望育碧能够保持一直以来游戏的高素质，在任天堂的新主机上为玩家完美演绎《波斯王子》这款优秀的作品。

levelup 网友评论

简评1 育碧的游戏向来不会独占……不过还是期待用两个遥控器展现双刀流削掉敌人脑袋！

简评2 不过有点想不通：如我要将武器投向敌人，是不是真把遥控器对着屏幕里的敌人扔出去？（by 15楼）

简评3 估计这次是复刻的，不知道是几啊！如果出2、3那双刀怎么使啊！难不成要两个手柄。（by18楼）

微软：1080p目前没有实际意义
今年内不会有任何1080p游戏上市

众所周知，高清晰的画面一直是次世代主机生产商极力推崇的卖点，而支持1080p和1080i分辨率的高清晰电视机似乎也理所当然地成为了使用次世代主机的用户所必备的产品。然而近日，微软表示在现阶段，1080p没有多少实际意义，原因是在短时间内不会有任何支持1080p的游戏上市。

微软专门负责Xbox Live技术发展策略的高级主管Andre Vrignaud近日对媒体表示，就现阶段而言，1080p只不过是厂家的宣传而已，因为大部分游戏开发商在考虑到游戏开发过程中游戏主机相互间的兼容性，以及次世代主机与大部分高清晰电视的兼容性等问题后，普遍把次世代游戏所应用的分辨率锁定在了720p上。

"实际上PS3所支持的分辨率和显示效果与Xbox 360没有什么差别，你可以不相信我所说的，但是最终结果在明年就会揭晓。"Vrignaud说道："根据我的预测，在今年年内，不会有一款支持1080"x"的PS3游戏上市。"

Vrignaud还补充道："99%的PS3游戏都是使用的720p的分辨率，只有极少的一部分游戏可以对应1080"x"显示模式……而且开发商可能还会放弃使用一些游戏中的特殊效果使得游戏的画面表现力下降。"谈到这里，他还举了SCE在今年E3上所展出的《GT赛车HD》的例子加以论证。

此外，Vrignaud还奉劝消费者要保持理智，不要盲目追求高清晰的分辨率，"不要被1080"x"的宣传所迷惑，你只需要确定自己所买的高清晰电视是最近生产的产品，同时能够兼容1080i的信号就OK了。"

levelup 网友评论

简评1 XBOX也支持720P，可是有几个游戏支持？屈指可数，其中称得上大牌的也只有灵魂能力2，连光环和忍龙这样的招牌大作都不支持。可见PS3的1080p的游戏数量应该会和XBOX上的720P的游戏数量差不多，只是一个幌子而已（by 影冥）

简评2 想靠仍未推出的主机来推动仍未普及的电视规格.很难.所以最终认为这个时候还是老任的选择是最王道的,既然普通电视仍是主流,为什么不好好利用呢?降低了厂商与玩家之间的门槛.（by 40楼）

Square Enix有意进军硬件市场！
和田洋一表示创新是次世代战略的重点

SQUARE ENIX

Square Enix社长、同时也是电子娱乐供应商协会主席的和田洋一，近日在接受日本日经新闻记者采访时谈了改革和创新对次世代主机的重要性，同时还透露了Square Enix可能有进军电子娱乐硬件市场的计划。

和田洋一表示，随着索尼的PS3、任天堂的Wii和微软的Windows Vista各自发售日的临近，业界将面临更多的革新和挑战，“如果玩家们不能在次世代游戏上找到更多与传统游戏不同的新鲜感和乐趣，那么游戏产业无疑将面临巨大的问题，而任天堂的NDS和其特有的游戏在这方面则非常具有潜力。玩家总是需要新鲜的乐趣，但电子娱乐并不是唯一的选择，因此玩家不会告诉你他们需要什么样的乐趣，这要靠开发者去研究。”

他同时强调，改革并非能在朝夕之间实现，而是需要一定的时间来酝酿，“在娱乐产业，你永远不知道下一场革命会从何时何地掀起，天才的开发者可能会让已经落伍的东西再次焕发青春，如果你能够坚持挑战自己的作品和传统的模式的话，那么做到这一点就不是问题。”

和田洋一在采访中还谈到了Square Enix与Taito公司的合作，同时向记者暗示，Square Enix进军硬件市场的时机已经到来。谈到这里，他还着重强调了任天堂的NDS和苹果的iPod成功的范例，“像任天堂和苹果那样，通过新的硬件来营造新的娱乐环境，这样的战略是最有效率的，但前提是你必须有硬件生产的成功经验。”

和田洋一继续说道：“这也正是Square Enix与Taito合并的一个重要原因，因为Taito是一家硬件生产商……在我们与Taito合作的过程中，关于进军硬件领域的计划逐渐开始成熟。无论如何，我们将会推出一些东西，而且这些东西很可能是你无法想象的。”（Taito公司是日本生产街机等电子娱乐产品的厂商，2005年8月正式被Square Enix公司收购）

levelup 网友评论

简评 1 如果说SE独立的话，不光不会为索尼做游戏，更不会为老任做游戏。同时，其自身除了FF和DQ还有多少资本？如果只有FF和DQ，想成功也难，看看NGC就知道了，就算有口袋、马里奥、塞尔达撑腰，老任照样输个底朝天，SE想成功是很困难的。（by 31楼）

简评 2 这大概是指街机或配合其他主机使用的创新硬件吧！没可能出家用机的，SE不打没把握的仗的！（by 9楼）

简评 3 原来SE收购的目的就是这样，野心好大，不过硬件市场很残酷啊！任、索尼、微软都是大牌，SE除非真的出奇招，否则真的实力差距太大，SE一路走好啊！（by 2楼）

任天堂确认今年不举办“Space World”
《超级马里奥 银河》可能成为Wii首发游戏



任天堂美国分社公共关系部经理Matt Atwood近日在接受记者采访时确认，今年任天堂将不会象以往一样召开“Space World”展会，这个消息恐怕会让无数期待着能在该展会上看到Wii发售日及售价等情报的FANS们失望不已。

任天堂的“Space World”自创办以来，一直都是作为公布任天堂新家用机或掌机的商业交流会议，但并不是每年都召开。一般来说，任天堂会在每年的7月中旬公布是否会召开“Space World”。上一届会议是在2000年召开的，当时任天堂公布了新一代家用机NGC和掌机GBA。

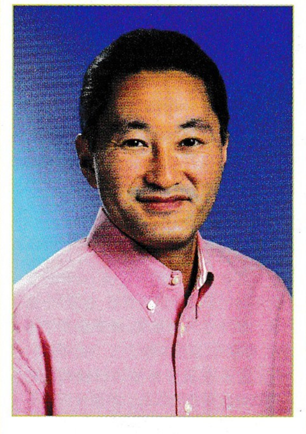
另外，Matt Atwood还透露了一个好消息，那就是《超级马里奥 银河》很有可能将作为Wii的首发游戏推出。当被问到这款游戏是否会以Wii首发游戏的身份登场时，Atwood回答说：“一切皆有可能。”

levelup 网友评论

简评 1 E3的效果已经达到了，没有必要再去宣传了！这样可以节省一部分开支！（by SEGA最后的旗帜）

简评 2 我觉得马里奥银河不太可能首发，实在没有必要让马里奥，塞尔达，银河战士这三大任天堂看家大作（而且都是正统续作）放同一天发售。（by 7楼）

PS3尚未出世索尼已知天下三分
平井一夫表示PS3将保持或赶超PS2的业绩



自E3以来，分析专家和业内人士就一直没有停止过对次世代主机大战发展态势的预测，而对于倍受全球玩家注目的次世代主机PS3能否取得成功这一问题，业内的看法也是褒贬不一。前不久，美国著名投资分析组织扬基集团（Yankee Group）预测，索尼的PS3主机将在第三次主机大战中取得成功。

根据扬基集团的分析，到2011年，PS3将再次获得市场主导权，其所占有的市场份额将使得索尼重登霸主宝座。扬基集团还预测，在未来的5年时间里，索尼将在北美地区售出至少3000万台PS3主机，并占据北美家用游戏主机市场44%左右的市场份额。然而这个数据比索尼目前在北美市场60%的市场占有率相比还是有大幅度的下降。

扬基集团发布预测后不久，SCE美国分社总裁平井一夫就PS3未来发展的相关问题接受了国外媒体记者的采访，他在采访中谈了自己对次世代主机大战未来，以及扬基集团就PS3未来市场占有率的预测等问题的看法。他表示，PS3将会保持PS2主机目前在北美市场的占有率，也很有希望赶超PS2主机曾经创造的辉煌。

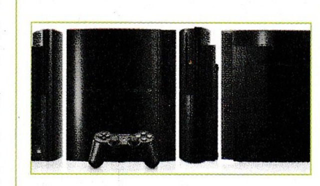
对扬基集团预测PS3将会取得市场主导权的预测，平井一夫表示不同的人对同一个问题也会有不同的看法，但无论如何，眼下这些说法也只是预测而已。然而这些预测显然是“基于市场和消费者对索尼的了解以及索尼现有的业绩而做出的……而且这一预测也是在综合考虑了索尼目前所具备的优势和面临的困难后得出的结论”，因此可以说是比较客观的。

对于2011年PS3在北美地区的市场份额达到44%的预测，平井一夫回答说：“我现在还无法预测这个百分数是否准确，但我的目标是至少要让PS3实现当年PS和PS2主机所创造的业绩。我们不打算将哪怕1%的市场份额拱手让给我们的竞争对手，特别是在次世代大战逐步深化的现阶段。”

对于外界普遍担心的PS3首发可能会象当初Xbox 360一样出现严重的缺货状况时，平井一夫表示，PS3首发将以北美、欧洲和日本三个主要地区为中心展开，通过有效的调配手段应该可以缓解首发时局部地区的供货不足问题。然而他同时暗示，由于面临全球同步发售，PS3在部分地区出现供不应求的局面也是难以避免的。他说：“很遗憾，要完全满足消费者对每一台PS3主机的需求，我认为将是十分困难的，实际上这在供货补给上是不可能实现的。除非我们现在改变决定，宣布为了积累足够的货源而将发售日延期到明年6月，但我认为这不是我们应该采取的战略。”

接着，平井一夫还透露，目前索尼还没有正式开始PS3的大规模生产。“我们的绝大部分生产合作伙伴都分布在中国，另外在日本也有一些，但主要负责生产线和产品质量的监督和其他一些工作。但需要强调的是，他们都已经准备就绪，只要我们一声令下，就随时可以开始大批量生产。但我不能透露开始大规模生产的具体时间。”

对于玩家普遍比较关心的PS3首发游戏软件阵容的问题，平井一夫表示，与所有其他主机一样，索尼并不打算将大作集中在首发时推出。相反，PS3的游戏作品将会在首发后陆续推出，索尼已经为PS3准备了第二波、第三波甚至更多的游戏软件。但目前，能够在PS3首发日或首发后不久推出的准确游戏名单还无法确定，具体的消息可能只有等到首发前一个月才能揭晓。



levelup 网友评论

简评 1 索尼不能一下大规模生产PS3的原因就是不也不敢确定他的PS3能不能卖得好！没必要拐弯抹角，就是在减低他们的风险而已。（by 9楼）

简评 2 就算市场占有率下降，也无法阻止PS3取得胜利，或许次世代索尼已经无法象当初PS和PS2时代一样一家独大了，但PS3依然有足够的理由可以取得成功。品牌号召力对消费者的购买行为可是有着很大的影响的，凭借从PS时代积累下来的庞大用户群体，PS3就不会轻易落败，扬基的分析不无道理。（by 54楼）

流落荒岛、同伴失踪，林克如何化险为夷 《塞尔达传说 幻影沙漏》游戏剧情公开

任天堂公司在目前正在召开中的Online camping活动Camp Hyrule中公开了NDS游戏《塞尔达传说 幻影沙漏》的剧情。

故事发生在《塞尔达传说 风之杖》的数月后，林克、泰特拉（Tetra）和海盗们为了探求新的大陆而出海。不久他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的遇难船只，泰特拉只身前去调查结果遭遇危险，而想要营救泰特拉的林克却坠落海中。林克漂流到一座神秘的岛屿，在海浪声以及精灵的鸣叫中苏醒过来。于是，林克在妖精的帮助下，向着泰特拉失踪的那片海域出发……



levelup 网友评论

简评 1 塞尔达绝对经典，当年玩梦见岛时的乐趣还记忆犹新，在第3个迷宫入口卡了一个星期，终于解开了迷题，那感觉，真是太棒了！（by 27楼）

简评 2 这是今年除了口袋妖怪之外我最为期待的作品，希望任天堂不要让我失望！（by 43楼）

糖果粉限定版PSP今秋登陆欧洲 糖果粉限定版PS2附送手柄一对，记忆卡一只

索尼欧洲分社正式公布，将在今年秋季分别推出糖果粉色限定版PSP和PS2两种主机。其中，糖果粉PSP预定于10月27日在欧洲发售，而该颜色的限定版PS2主机将紧随其后，在11月1日正式在欧洲推出。

糖果粉限定版PSP是一款豪华版配置的PSP，除了限定版主机外，还包括一副耳机、挂绳和收藏包各一个、32MB记忆棒一只。另还还将附送一张UMD碟，其中包含了刚刚和索尼签约的美国偶像派女歌星Pink的演唱会录象和独家专访等视频资料。

另一方面，糖果粉PS2主机也与普通版PS2也有所区别，除了包括一台限定色PS2主机外，还将附送两只粉色手柄和一只限定版粉色8MB记忆卡。该版本PS2目前的建议零售价为129.99英镑，或159.99欧元。



levelup 网友评论

简评 1 还满好看的，不过现在的主要任务是攒钱买PS3（by 3楼）

简评 2 还是黑白两种颜色最适合PSP……（by 8楼）

简评 3 买台送女朋友，把她也培养成游戏机饭 （by 12楼）

Reggie：NDS是当之无愧的掌机王者 Wii将追寻NDS成功的脚步

任天堂美国分社总裁Reggie Fils-Aime近日对媒体宣布，任天堂的NDS是次世代掌机大战的当之无愧的胜利者，而任天堂即将推出的新主机Wii也将继承NDS成功的经验，继续在家用机市场上争取胜利。

Reggie对美国的媒体记者表示："任天堂的NDS主机在日本的销量超过了所有竞争对手，在掌机领域，任天堂已经远远领先于其他所有竞争对手。"对于NDS取得成功的原因，Reggie表示主要应该归功于任天堂拓展市场的成功战略，"这是游戏市场拓展战略取得成功的结果，这也正是我们准备在家用机市场上延续的战略。"

依靠不断拓展新的用户群体，Reggie表示，任天堂将吸引更多的人加入到游戏领域中来，同时进一步扩大任天堂的市场分额。他还表示，尽管让微软和索尼去争夺高端硬件市场，因为与他们相比任天堂采取了完全不同的发展路线。

他说道："我们的竞争对手都决定走同样的路线，他们都深信只有依靠越来越离谱的售价才能保证越来越高的性能，他们认为这才是成功之道。"Reggie强调说："我认为我们的竞争对手只有分享一个市场，而我们则选择了一条与他们截然不同的市场。"

对于前一段时间业内流传的，Wii将成为消费者购买PS3或Xbox 360后首选的第二台主机，扮演超级替补角色的说法，Reggie表示他并不认同这种观点。他笑着说："我宁愿让消费者购买一台Wii，一些必要的周边设备和一大堆任天堂的游戏软件，也不愿意让他们去购买任何一种我们竞争对手的产品。"

levelup 网友评论

简评 1 的确，PSP的路会走得更长远，但胜负年底就会见分晓，因为在《口袋妖怪》的压力下，PSP做再多的挣扎也无济于事，即使是百款大作同时上市也敌不过《口袋》，更何况连十款都没有呢？（by 15楼）

简评 2 Reggie说话总是那么的硬那么的有魄力.（by 16楼）

微软向HD DVD游戏说"不"！ D9对现有游戏已经"足够"了

随着微软的Xbox 360专用外接HD DVD播放器上市的日子一天天临近，外界猜测微软可能将在不久后也推出以HD DVD为存储介质的次世代游戏，而最近微软官方公开否认了这种情况出现的可能，并表示D9格式对目前大部分游戏已经足够了。

微软公共关系部经理John Porcaro近日公开表示，微软即将推出的Xbox 360专用外接HD DVD播放器将只能用于HD DVD电影的播放，而不会具备任何使用HD DVD游戏的功能。Porcaro还强调，微软之所以没有选择用新的HD DVD作为游戏的存储介质，主要是考虑到这样做的结果将导致成本的大幅上升，不仅会增加游戏开发商的负担，对消费者也不公平。

最后Porcaro还补充道，目前已有的DVD格式已经比较成熟，足够满足游戏开发和玩家的要求。他说："《上古卷轴IV 湮灭》就是一个最好的例子，游戏中呈现的精美、高清晰的画面，宏大而引人入胜的世界无不证明了游戏的优秀品质，而这些都完全可以通过标准的D9格式DVD来承载。"

levelup 网友评论

简评 1 D9远远是不够的，如果是PS2或XBOX游戏，D9是能满足，但PS3和XBOX360游戏再过一两年，就大了。PS/SS时代就可以看得出。（by 67楼）

简评 2 的确够！PS2上有多少个游戏是D9的？而且是装满了的？D9还有双层的！18G左右的空间！PS2现在大部分的游戏使用D5都装不满！（by 25楼）

简评 3 25楼的，D9本身就已经是双层D5了，所谓的双层D9根本不存在，你所说的是D18吧？那是双层双面，就象两张D9背对背粘在一起一样。读双面估计要么专用驱动要么正反面翻，和换盘没啥区别（by 77楼）

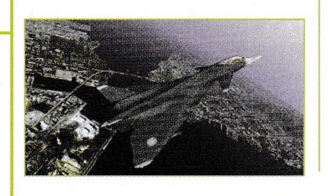
5个部分、60种特殊零件实现机体自由改装 《皇牌空战X 诡影苍穹》最新情报公开

NBGI公司公开了PSP飞行射击游戏《皇牌空战X 诡影苍穹》的最新情报。据悉，本作将首次加入机体改装机能，玩家可以对机体的引擎、机翼、装甲、武器和座舱五部分对机体进行改装。

改装所需的零件将通过完成特定的任务获得，其总数在60种以上。这些零件拥有不同的效果，如加速、强化装甲、增加隐秘性、提高导弹的追踪机能等，改装后的机体也可以在联机模式中使用。美中不足的是改装后的机体外观将不会发生变化。

在《皇牌空战 ZERO》中复活的特殊武器的选择也将在《皇牌空战X 诡影苍穹》中存在，根据特殊武器的选择将会使机体的对空、对地能力发生变化。





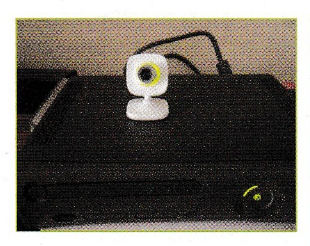
levelup 网友评论

简评 1 恩，华丽啊！简直能和PS2上的零有的一比了，强烈期待啊.RR2，皇牌空战，怪物猎人2，哈哈，下半年PSP雄起了.（by 48楼）

简评 2 要我说，AC玩的就是惊心动魄的隧道、华丽的CG和史诗般剧情，但是没有了L2和R2，不知道还能保留多少AC的原味...在经历了AC5的震撼，以及随后ACE0的失落后，对这个便携游戏不抱太大希望了（by 20楼）



X360数码摄像头将以两种规格发售
更多新照片等详细信息公开



微软前不久刚刚对外确认了Xbox 360专用数码摄像头，在首发时将同捆发售一款对应动作捕捉功能的游戏软件的消息。近日，美版的Xbox官方杂志又透露了有关这款外设周边的最新情报。据悉，该摄像头将于9月19日在美国发售，同时有两种规格的套装可供玩家选择。

根据Xbox官方杂志透漏的消息，普通版的Xbox 360摄像头售价为39.99美元，包括摄像头、头戴式耳机、免费的Xbox 360摄像头专用游戏《TotemBall》和另外一款UNO Live Arcade游戏。豪华版的售价为79.99美元，除了包含上述所有的产品外，还将附送一款Xbox Live游戏，但该游戏的具体名称还没有公开；此外还将赠送200点的Xbox Live会员点卡。

Xbox官方杂志还透露，两个版本的Xbox 360摄像头还将分别赠送免费的Xbox Live黄金级会员使用资格，其中普通版为一个月的黄金级会员使用资格，而购买豪华版的玩家则可以免费享受为期一年的Xbox Live黄金会员待遇，可以说是非常的超值。

目前这款摄像头的主要功能是用于Xbox Live会员的网上视频传输以及视频聊天等，已经确定能够对应这种设备的Xbox 360游戏目前并没有多少。除了微软公布的《TotemBall》以外，前不久曾有消息说育碧公司正在开发的《彩虹六号 维加斯（Rainbow Six：Vegas）》也将对应这种摄像头，并将应用到其中的头像拍摄和自定义功能。无论如何，随着这种周边设备的推出，相信不久后就会有更多的应用该设备的游戏作品推出。

levelup 网友评论

简评 1 USB接口对应PC应该没问题吧，不知道多少象素的？（by 5楼）

简评 2 从价格来看，可能130W。不排除30W的可能，不过关键是可以对应动作捕捉和面部扫描，这个比较吸引人。（by 14楼）

谁来填补E3转型后的空白?
新一代CES将向中、小型开发商敞开怀抱

众所周知，在第一届E3于1995年召开之前，每两年举办一次的美国消费电子展（Consumer Electronics Show，简称CES）一直是全球上最具规模的电子产品展会。但E3出现后，大部分游戏产业开发商都选择在5月的E3上展出自己的产品，因此每年1月在美国拉斯维加斯召开的消费电子展不论在规模或声势上都开始逐渐被E3远远地甩在了后面。

然而随着前不久ESA（美国娱乐软件协会）宣布E3将从下届开始由大规模商业性展会向小规模专业化会议转型的消息后，这就给了CES重振雄威的机会。CES的主办方美国消费电子协会（简称CEA）近日宣布，他们正在组织专家和游戏产业开发商召开咨询会，讨论关于在美国西海岸地区召开以电子游戏为主题的大型商业展会的可行性问题，展会召开的时间初步定在2007年春天晚些时候。

根据专家分析，E3缩减规模后遗留的一个主要问题就是，以往参加E3的许多中小型开发商失去了一个展示产品的主要平台。CEA主席兼首席执行官Gary Shapiro表示，



CES将填补E3转型后留下的空白，为中小型企业提供更好的展示产品的机会。

“自从ESA宣布E3转型的消息后，我们就开始接到来自开发商的潮水一般的咨询，许多厂商要求我们举办一个面向中小型开发商的新展会。”Gary Shapiro补充说：“CEA始终认为，展会是与市场接轨的最佳途径，我们将为中小规模的开发商和企业提供与媒体、投资者和消费者联系的桥梁。”

levelup 网友评论

简评 1 失去了E3，游戏产业并不等于就没有了为厂商和媒体展示产品、交流经验的场所。实际上美国的许多游戏展会都在向更加专业的方向发展，比如专门面向RPG游戏的金庸游戏博览会规模正在逐年扩大，这也是未来游戏展会的一个发展方向。（by 15楼）

用高超的球技书写属于自己的传说!
次世代《NBA街头篮球》登陆PS3、X360

EA公司近日公开了《NBA街头篮球》系列的最新作，游戏预计将于2007年春天推出，正式名称和售价等详细信息目前还没有确定。另据EA的一位官方发言人透露，游戏将登陆PS3和Xbox 360两大次世代主机，而且将只对应这两个平台。

据悉，次世代的《NBA街头篮球》在游戏画面上将比系列前作有大幅提高，游戏将真实再现街头篮球快节奏的刺激游戏场面，玩家可以在游戏中穿梭于街头巷尾，在城市中的各个球场磨练自己的本领，挑战心目中的NBA球星。通过不断地比赛来提升自己在街区中的声望，向着传说中的街头篮球高手前进。正如游戏的标题所说的，“每个传说都有一个起点”。



levelup 网友评论

简评 1 街球啊！神啊！终于出来了！看来360是必买了！V3太好玩了！符合我的风格！（by 11楼）

简评 2 EA出专业体育游戏很不怎么样，但是街篮这类火爆的还是可以的，不过安东尼看上去好像矮了些。（by 17楼）

Wii是惟一真正的次世代主机
著名游戏设计师坦言其他主机只是硬件升级

著名美国游戏设计师McGee近日在接受记者采访时，对索尼和微软在次世代主机上所采取的战略提出了质疑。他表示尽管微软和索尼都在次世代主机上投入了大量的资金，但他个人认为，只有任天堂的Wii才称得上是真正意义上的次世代主机。

McGee曾经为Xbox平台开发过另类动作游戏《洛城大灾难》，目前他正在着手为迪斯尼公司的动画电影的拍摄工作而进行紧张的准备。他在谈到三大次世代主机的竞争时坦言道：“只有Wii才算的上是真正的次世代主机，其他的主机不过是在显卡和CPU的处理机能上进行升级而已。”

McGee还表示，只有任天堂在次世代主机的开发上做到了创新，因此他认为任天堂很有希望获得消费者的认可并最终取得成功。他说：“我认为任天堂能够准确地把握玩家的心理，而索尼和微软现在为争夺市场的这些所作所为只能使得他们落得两败俱伤的结果。任天堂把精力集中在了创新和游戏开发上，而索尼和微软的高层只在乎如何实现利润最大化。”

McGee承认他在看待索尼和微软的问题上的观点可能略显偏激，但他却坚信只有任天堂真正触及了电视游戏的精髓。同时他还指出微软和索尼过分执着于彼此的竞争，并为此花费了大量的精力去升级冷冰冰的硬件，而不是去努力开发那些真正能够引起玩家共鸣的优秀游戏作品。

McGee的观点确实代表了一部分业界专业人士和玩家的观点，但毕竟任天堂和索尼、微软在次世代主机战略上选择了截然不同的道路。商业运作没有对错之分，只有不断创造利润才是企业生存的硬道理，而次世代主机大战的成败还是要由市场和玩家去决定。

levelup 网友评论

简评 1 没有哪个人喜欢的是同样的游戏，当然就不存在哪个主机好与坏，次世代与不是次世代之分。只要这个游戏拥有喜欢的玩家，那么它就是成功的作品。很多玩家都是以画面冲击力来决定一个游戏感觉的，这也未尝就是错误，审美观不同而已（by 战魂缔造者）

简评 2 家用机游戏和掌机游戏是不同的，画面和音效更加重要。当然最好是画面和音效出色，又极具创意和乐趣的游戏，这样就完美了。如果我要玩FPS和ACT以及RAC游戏，我肯定选择360，如果只是和家人一起轻松一下，Wii是更合适的选择。（by 91楼）

简评 3 一直坚信Wii将成为划时代意义的主机，任天堂也一直是这样做的，现在枯萎的游戏的确缺乏创新精神，因此我力挺任天堂！而褒贬不一的索尼和微软将会继续游戏硬件之争，直到下一代主机的诞生！（by 44楼）

PS3是索尼“完全复活”的最大障碍
2007年3月期游戏部门赤字将是1000亿日元

由于液晶电视的畅销等，索尼公司的业绩目前正在重新恢复。但是想要真正恢复业绩的话就必须把目前依然处于亏本状态的游戏部门调整好，而次世代主机PS3的成功与否就是今后最关键所在。

7月27日，索尼发表了2006年4月－6月的合并综合财务报告，正业的营业利益总共多达270亿日元黑字，和前一财年同期66亿日元的赤字相比有很大的改善。其中业绩最明显的是液晶电视机“BRAVIA”和数码相机的电子部门，由前一财年同期的267亿日元赤字一气转变为474亿日元黑字，扭亏为盈。

这是电子部门自2004年以来首次在4－6月份获得盈利，其中摄像机和数码相机产业给业绩带来很大贡献。尤其是对应高画质的Hivision对应摄像机，虽然比其他品牌贵数万日元，但市场的评价还是很高。数码相机也是以欧洲市场为中心畅销。电视机事业全体前年业绩是110亿日元赤字，但去年业绩比前年同期上升了1.7倍，预计下期将会是获得盈利。由于索尼过于固执平面显象管电视，因此没有赶上薄型电视机的潮流，结果电器部门的业绩非常不理想，成为了2005年6月初井伸之会长辞退的最大要因。后继的霍华德·斯金格会长一中钵良治社长以“电器不能复活，索尼就无法复活”作为体制，发表07年度同部门目标销量盈利为4%，结果这4－6月期的同盈利达到4.5%，超过了原来的目标。

通过本次的结算就说索尼已经完全复活的话，恐怕还为时尚早。盈利的回复很大程度地受到日元贬值和欧元升值的影响。市场竞争非常激烈的超薄电视机和数码家电价格明年还会下降20%－30%，家电方面的盈利不容乐观。

而预定在今年11月发售的PS3，将是能改变索尼命运的机器。索尼并不是把PS3当作纯粹的游戏机，PS3还作为次世代DVD“蓝光播放器”，而且可以与超薄电视机和数码家电协作，可以说PS3是数码家电的核心产品。由于07年3月期通期结算中游戏部门的预计亏本约1000亿日元，因此PS3的成功与否将成为霍华德·斯金格体制的最关键要素。

索尼的竞争对手任天堂的Wii也将在年末发售，PS3能否在年末商战取得预计的成绩呢？PS3将是暂时“复活”的索尼要获得真正复活的最大障碍。

levelup 网友评论

简评 1 危机也意味着转机，只要能熬过这段比较尴尬的时期形势自然会变得明朗。索尼确实遇到了前所未有的挑战，不过我相信凭借着索尼雄厚的基础和这几年跌爬滚打的经验，它能克服危机。（by 93楼）

简评 2 三大主机的销售成绩是要结合很多因素的，而且各个地区地域的情况肯定也会有所不同，现在来讨论谁胜谁负还为时过早，至少要等他们都度过一段初期的跌荡之后才能慢慢的露出端倪来。（by 40楼）

简评 3 索尼不仅仅是一个单独的开发游戏的厂商。就算是在ps3上失败了，也不可能很快的如有些朋友所说淘汰甚至是灭亡（by 37楼）

PS4时代不再需要物理光驱！
索尼未来的游戏主机将从物理光驱束缚中解放

随着PS3全球发售日的一天天临近，索尼的次世代主机也终于要以完全的形态与玩家见面了。而近日，索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森在接受记者采访时已经迫不及待地开始展望索尼的下一代家用机的前景了。他表示，PlayStation系列的下一代主机将告别传统的物理光驱。

菲尔·哈里森在采访中分析，尽管目前所有的游戏主机依然需要物理光驱，游戏也主要以光盘为存储载体，但PS3的后续主机将不再需要这些。索尼的下一代主机不论是在游戏软件还是多媒体服务上，都将以数字下载服务为主要手段。他说：“我们必须要改变现有的商业模式，我们必须找到一条与消费者联系的新途径。”

谈到这里，哈里森举了一个韩国网络游戏《卡丁车》的例子，在这个游戏中升级等所有相关服务都是通过下载来实现，目前这个游戏已经有超过1200万的用户了。“这将是未来游戏产业的商业运作模式。”哈里森说：“到了PS4的时代，我们不可能还是象现在一样使用物理光驱。”

很明显，哈里森对索尼下一代主机的分析在很大程度上只是一种预测，然而这却从侧面反映了索尼对PlayStation系列品牌日后发展方向的一种展望。未来的PS4将以网络服务和数字式下载为核心，而不是象PS3一样使用昂贵的蓝光光驱和DVD。

levelup 网友评论

简评 1 老实说，以现在我的条件来说，PS2仍然是我的首选，我想大部分中国玩家还是这样想的。现在说PS4，似乎还太早了吧。像现在游戏越来越往华而不实的方面发展，这不能不对将来的游戏造成一定的影响，所以PS4能不能发售还是个问题，更加不用说是在中国大陆上普及了。（by 天涯游子）

简评 2 PS4还有没有都是一说呢，这次压上蓝光做赌注，真不是明智的选择，要赢就是光辉灿烂，要输会输的一败涂地。（by 60楼）

Xbox 360用HD DVD播放器全球最便宜！
微软展出Xbox 360用HD DVD外接播放器

近日，微软高级程序主管Kevin Collins对媒体公开展示了Xbox 360专用HD DVD外接播放器，这也是E3后微软第一次公开展示这种专门为微软游戏主机设计的HD DVD播放设备。Collins同时还宣布，该产品将在今年圣诞假期来临之际全面投放市场。



从现场展示的HD DVD实机来看，其大小与一本16开书接近，整体尺寸和厚度都不大，不过谈不上小巧。Collins在现场演示了HD DVD版的《歌剧院幽灵》，并在影片播放的过程中为与会者展示了这种播放器的一些操作和基本功能。他同时强调，Xbox 360外接HD DVD播放器的价格比普通的HD DVD播放器要便宜许多，将是目前全球最便宜的次世代DVD播放器，但具体的售价他并没有透露。

Collins表示，根据调查显示，大部分购买Xbox 360的消费者都已经拥有了高清晰电视，而Xbox 360外接HD DVD播放器不仅可以使用户可以自由观看HD DVD的高质量影片，而与购买普通的HD DVD播放器相比，还可以节省一笔不小的开支。

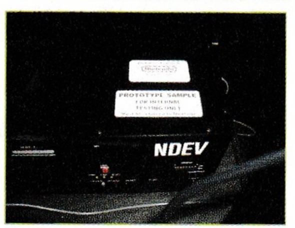
levelup 网友评论

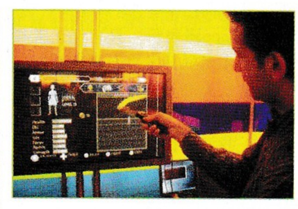
简评 1 最贵也就是200美元，便宜应该是 100美元，不过100低了很多.会比卖360还亏本的。（by 8

简评 2 要是这个HD DVD的售价上100$，那360+播放器的吸引力就远不及同等价位的20G版本的PS3了（by

黑色Wii主机亮相THQ公司游戏发布会
Wii首发是否包含两种颜色依然不得而知







THQ公司于周二在纽约秘密举办了一个Wii游戏发布会，国外网站IGN参加了发布会并取得了一些主机图片和资料。虽然会上没什么猛料，但有些值得注意的地方。例如虽然展出的所有游戏都使用到了震动功能，但是没有游戏用到手柄上的迷你扬声器。IGN询问了其原因，THQ的一个员工解释说因为没有收到Nintendo关于这个设备的描述文档。目前，任天堂方面还没有正式对外公布黑色Wii主机，因此还不清楚黑色主机是否也会与白色Wii主机一同在年底首发。

levelup 网友评论

简评 1 一个新的操作方式真的能左右家用机市场么，虽然真的很新奇，我也会去试试的，但是会不会和EYE TOY一样呢，只是一阵新鲜，新鲜感过后，就没什么了呢。（by 15楼）

简评 2 Wii上除了UBI的作品还值得一玩，其他第三方作品乏善可陈，老任的老毛病又犯了，家用机不是掌机，缺少优秀的第三方软件肯定不行.人家PS3上有FF，MGS，生化，360上有GTA，CALL OF DUTY，如果WII再那不出优秀的第三方作品，那WII就不妙了.（by 5楼）

PSP用PS模拟器可能即将问世
非官方模拟器可能在索尼之前先下手为强

索尼决定为PSP提供PS游戏模拟器的计划已经公布多时了，但到目前为止，有关这项服务的细节依然不得而知。然而近日有消息说，国外某专业组织已经成功开发出了PSP的PS游戏模拟器，而且性能优秀。据悉，这种模拟器可能将在索尼官方的模拟器之前推出，果真如此的话，那么玩家在索尼公布官方模拟器之前就可以率先在PSP上体验经典PS游戏了。该组织透露，将在不久后正式公布这种模拟器的具体规格和特性。

该模拟器具备以下特征
·支持声音输出
·支持至少50祯显示频率
·支持DAX和CIS等PSP用ISO压缩工具
·支持虚拟记忆卡管理和操作
·支持Wi-Fi通讯机能



levelup 网友评论

简评 1 模拟器推出是板上钉钉的事情了。psp这下有了数以千计的ps游戏支持，气势应该有所回升了。（by 小毛）

简评 2 实际上60帧是几乎十分十分的流畅了，而50帧也差不到那里去，只要能上40，就已经能够感觉很流畅了，装的好像很懂一样。这个最主要的是ISO的取得方法是怎么来的，网上免费下载?收费下载？版权如何保护呢，不知道SONY这次会怎么弄，如果ISO免费，那么就爽了，买台回来玩PS也值了啊（by 25楼）

《生化危机5》在日本将只发售PS3版?
Xbox 360版《生化5》将不会在日本露面?

Capcom公司的次世代动作游戏《生化危机5》自从公开以来就一直受到了广泛的关注，前不久日本电玩周刊FAMI通的调查显示，这款游戏一跃成为了日本玩家最期待的几款游戏作品之一，可谓是人气正旺。但最近有消息说，《生化危机5》在日本可能将只发售PS3一个版本。

根据国外媒体报道，他们从业内人士那里获悉，《生化危机5》的日版只有PS3一个版本，但该消息来源并没有否定游戏在美国将会发售Xbox 360版的可能。另一方面，日本的ECGeo.com等多家大型游戏网站在提到《生化危机5》这款游戏时，也都只列出了PS3一个版本，这也从侧面对该传言加以了证实。由于目前Capcom公司没有公开确认游戏的版本和发售日等信息，因此该消息目前也只能当作传言来对待。不过Capcom官方不久前曾透露，将在今年的TGS上公开《生化危机5》和《鬼泣4》的更多详细情报，因此游戏究竟是否会象当初所说的一样同时登陆PS3和Xbox 360两大次世代主机，详细不久后就会揭晓。

levelup 网友评论

简评 1 从两点来说是不可能的:一，卡社失去了360这个摇钱树,会蒙受巨大的损失（欧美地区的３６０玩家可不少呀）.二,PS3的前途并不乐观，一旦失败，就意味着生化这个系列将走向绝路，我想老卡不会冒这么大的风险！（by 106楼）

简评 2 只是说明在日本只会发售ps3的日版，并不代表美版，欧版，亚版在其他主机发售。呵呵，Capcom啊，大家都不会忘记生4的叛变吧！（by 虎头威）

《战国无双2 帝国》发售日发表

光荣公司宣布PS2游戏《战国无双2 帝国》将于2006年9月21日发售，售价4280日元。《帝国》将会有包括《战国无双2》所有武将在内的400多名武将登场。武将的亲密度够高的话，就可以发动协力必杀技“无双连协奥义”，而“父子”、“夫妻”等关系的武将之间也可以发动必杀。“无双连协奥义”可支持4位武将同时发动。



FromSoftware终止两款PS3游戏的开发

最新情报显示，FromSoftware公司的PS3游戏《装甲核心4》预定于11月发售，也就是说很有可能将会作为PS3的首发游戏发售。同时，FromSoftware公司宣布，计划开发的另两款PS3作品《黑暗RPG（暂称）》和《黑刃（暂称）》将终止开发，具体原因不明。



“Touch!Generations”系列软件累积销量突破1200万套

任天堂公司于去年春季开始推出的“Touch!Generations”系列软件群目前累积销量已经突破1200万套。该系列以“扩大游戏人群”为目标，其中包括《任天狗》、《脑锻炼大人的DS练习》等人气作品，为提高NDS主机的销量作出了很大贡献。

游戏名称	销售量
进一步成人脑力锻炼DS	280万
脑锻炼大人的DS练习	260万
轻松头脑教室	120万
成人英语训练DS 英语学习	130万
俄罗斯方块DS	80万
任天狗	130万
众乐乐大全	50万

《约束之地 利维艾拉》移植PSP

STING公司宣布将人气RPG游戏《约束之地 利维艾拉》（WSC/GBA）移植PSP，预定于2006年内发售，售价未定。

《约束之地 利维艾拉》于2002年7月12日在掌机WSC上推出，后又于2004年11月25日推出GBA版。游戏的续作《公主联盟》（GBA）在2006年3月23日发售。此次的PSP版是以WSC版为基础的移植作品，在保留原作特殊战斗系统的同时，追加了全程语音、新插画等新要素。



《合金弹头6》发售日确定

SNK PLAYMORE公司宣布《合金弹头》系列最新作《合金弹头6》将于2006年9月14日发售，售价为5040日元。《合金弹头 6》是系列10周年纪念作品，街机版已于今年2月推出。

FC名作《忍者茶茶丸君》20周年纪念作品登陆NDS

JALECO公司近日宣布，为纪念1985年在FC主机上发售的《忍者茶茶丸君》诞生20周年，将在NDS上发售一款名为《忍者茶茶丸君 笔比剑强》的系列新作，预定于2006年内推出。本作少年忍者“茶茶丸”将拯救被绑架的公主。游戏中移动、攻击、忍术等都将通过触控笔进行操作。FC版中登场的角色也将会在本作中登场。



《半条命》开发公司Sierra公布次世代游戏开发计划

隶属于Vivendi Games公司、同时也是超人气FPS游戏《半条命》系列开发商的Sierra公司，近日正式宣布与Spark Unlimited公司达成合作意向，双方将合作开发一款面向次世代主机平台的动作游戏作品。

PS3《源氏2》正式名称浮出水面

索尼PlayStation英文官方网站近日更新了PS3动作游戏《源氏2》的网页，根据官方网站的显示，SCE似乎已经为这款游戏起好了新名字。尽管还没有详细的信息公布，但至少我们可以知道本作的正式名称可能被叫作《源氏 剑刃之日（Genji: Days of the Blade）》。相信信息会在不久后正式公开。

NDS新作《坦克大战》发表

曾开发过射击游戏《CHAOSFIELD》以及《Radirgy》的MileStone公司宣布将推出一款NDS用3D坦克动作游戏《坦克大战（TANK BEAT/タンクビート）》，预计将于2006年11月发售。《坦克大战》是操作坦克作战的3D动作游戏，坦克的移动、向敌人的炮击、我方战车的支援等全部是通过触控笔来进行直观的操作。游戏中将会有超过30种的坦克登场，利用WiFi connection可支持4位玩家同时联机对战。

SCEJ，即将推出新款式PSP

PlayStation品牌专卖店“PlayStation Signature”近日公布了即将推出的两款全新外壳的PSP，分别是“月见”和“花鸟风月”。

具体规格	
大小	W170/D74/H23
重量	280克（含电池）
同捆	充电电池
	电源
	PSP Signature Model专用支架
价格	31500日元（税后）







土、水、火、风，
曾为整个世界带来繁荣的4个水晶现在已经失去了往日的光辉。
风停止了、土地干涸，世界失去了平衡。
但是至今人们还不知道水晶中所隐藏的真正含义和重大的秘密……
骑着陆行鸟的旅人巴茨、
太坤城公主莱纳、
失忆的神秘老人加拉夫、
美貌的海盗法里斯，
在命运的漩涡中相逢并预感到异变即将发生的4位勇者，
跟随着水晶的指引向着冒险出发……

FINAL FANTASY V ADVANCE

ファイナルファンタジーV アドバンス

TEXT BY 风间仁

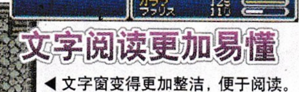
最终幻想V ADVANCE	推荐玩家年龄	全
ファイナルファンタジーV アドバンス		
GBA / RPG / Square Enix/日版/1人/4800日元	2006.10.12	

美丽的游戏画面、高自由度的转职系统是《最终幻想V》的最大特点，于1992年12月6日登陆SFC平台的本作总销量达262万套，并且是是首款销量突破200万套的"《最终幻想》系列"作品。在六年之后的1998年，本作以移植的形式在PS平台发售，并于一年后再次收录在拥有IV、V、VI三部作品的《最终幻想精选》(PS)中。随着2005年10月5日，SQUARE ENIX公司社长和田洋一"《最终幻想》掌机完全移植计划——开始！"的宣言，这款沉寂多年的名作与其它几款姐妹作品一起再次出现在玩家的视线中。作为GBA版的本作不仅仅是原作的完全移植，还增加了若干新要素，即使是玩过SFC版原作的玩家也是值得再次体验的。

完全移植+新要素=最终幻想V ADVANCE

这是一款以"移植度120%"为目标进行制作的作品，游戏中不仅增加了新职业、新迷宫等全新的要素，还对游戏主线部分以外的地方进行了细致的调整，不仅如此，SFC版中极少使用的汉字将普遍地使用在本作中，因此文字阅读起来更加的容易。

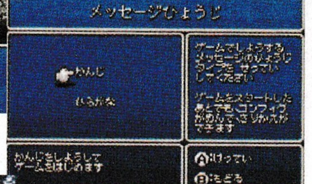
丰富多彩的"得意技"



▶通过不断地培养一种职业，可以习得多种多样的"得意技"，这是在《最终幻想III》的转职系统基础上的进化。

文字阅读更加易懂

◀文字窗变得更加整洁，便于阅读。



▶文字的汉字・非汉字显示随时可以进行调节，适用于不同的需要。

高自由度的转职系统完全保留

SFC版游戏画面

▲▶不同的职业拥有的能力可以说是千差万别的，以不同的职业组合来编成战斗队伍是本作的一大魅力所在。

SFC版游戏画面

追加新片头动画

◀本作追加了新的片头动画，巴茨和陆行鸟"BOKO"似乎发现了什么……

细致入微的人物描写

▶本作在角色对话的前面加入了表情头像，使得登场的每位角色的性格更加鲜明。



《最终幻想V》继承了《最终幻想III》的转职系统，并进行了大幅的进化。游戏中随着职业的成长，将会学会该职业的"得意技"。由于"得意技"可以自由地装备在其它的职业上，因此使得职业有了无限的延展性，使用魔法的战士、装备剑的魔法师……玩家可以随心所欲地组合职业和技能。在这里为大家介绍将会在GBA版中增加的两种新职业——剑斗士和炮击士，当然新增的职业不仅仅只有这两种，今后将为大家一一介绍。

与陆行鸟一起旅行的正义青年





▲从水晶那里获得指引以及力量的巴茨，向着拯救世界的大冒险出发。



▲"BOKO"是时刻伴随在巴茨身边的陆行鸟，巴茨可以骑在它的背上在世界中自由地移动。

巴茨 Butz Klauser

与陆行鸟"BOKO"一同在世界中自在旅行的青年。他心地善良、自由奔放，喜欢按自己的想法去做。巴茨从怪物的袭击中救出了公主莱纳，而他的命运齿轮同时开始了转动……

守护水晶的善良公主



守护着风之水晶的太坤城公主，她热爱大自然、爱护人类以及所有弱小的生命。她的宠物是一只飞龙。

莱纳 Lenna Charlotte Tycoon



◀"风……停了……"察觉到父亲深处险境的莱纳，决定只身前往水晶神殿。



▲倒在坠落的陨石旁的老人。

丧失记忆的年迈战士



由于陨石的坠落而丧失了记忆，但似乎是多年以来一直作为一名战士战斗，因此他的剑术丝毫没有退步。他遇事沉着冷静，但有时也做出一些大胆的行动。

加拉夫 Galuf Doe

将太坤城附近的山洞作为老窝的海盗团头领，他易怒并且好战，但只要是他认同的同伴，便会全力以赴的守护他们。

性情暴躁但极富人情味的海盗头





法里斯 Faris Scherwiz

◀虽然性情暴躁但是总是将同伴放在首位。



剑斗士拥有一次攻击便可以攻击敌人全体的"全斩"，以及在后列也能给予敌方同样伤害的"后列斩"等丰富的剑技。



▲除了"全斩"和"后列斩"，剑斗士还掌握着多种多样的剑术"得意技"。

◀剑斗士全身被盔甲覆盖，让人联想到古代战士（更像是圣斗士……）。其剑术方面的技能是其它职业所无法企及的。



剑斗士



该职业使用大炮作为主要武器。炮击士可以通过"合成"将炮弹与其它道具进行合成，还可以消耗炮弹进行"炮击"。



▲由于是使用道具进行攻击，因此炮击士的攻击力比其它职业要高很多。

◀炮击士具有远距离攻击的能力，其外貌很像是海盗，难道是专门为海盗头法里斯量身定做的职业？





炮击士



MOBILE SUIT GUNDAM

OPERATION:TROY

TEXT BY 六段音速

ガンダム オペレーションートロイ

机动战士高达 特洛伊行动 Mobile Suit Gundam Operation:Troy	推荐玩家年龄	未定
X360 FPS NBGI／日版／人数未定／未定	2006冬	

以"《高达》系列"故事为题材，将刺激的第一人称射击和逼真的MS驾驶完美结合，这就是《机动战士高达 特洛伊行动》的最大特点。玩家将以一名普通士兵的视角，亲身体验UC纪元中最为著名的历史事件——"一年战争"。投身到广阔的战场，与自己同样的士兵并肩战斗、驾驶原作中各种MS驰骋战场，原作中充满魄力的战斗场面将被真实再现。另外，作为在Xbox 360上推出的本作，通过Xbox Live进行多人联机作战自然也是游戏不可或缺的一大乐趣。

全新《机动战士高达》诞生!



▲高度超过树木和建筑物的巨大MS，仰望着他们的士兵显得格外的微不足道。



▲远处的MS正在向这里瞄准，仅凭士兵的血肉之躯，MS的攻击可以说是一击必杀的。



明知山有虎，偏向虎山行!

◀MS和人类的力量悬殊不言而喻，但我们却有不得不战斗的理由，不过以两个人的力量要挑一台扎古II和一台大魔，这两位仁兄的运气还真不是一般差啊!



◀利用头顶的树木来隐蔽自己，想方设法躲过巨大MS的视线，尽可能地接近敌人再设法给予其致命一击，但这样的战术无疑是不允许任何失败的，因为一旦不能一击摧毁MS的驾驶室，那后果就可想而知了……

因势制宜，充分发挥人才优势

玩家可以操作的士兵，各自都拥有与众不同的能力和装备，比如擅长远距离作战的狙击手在近战中会处于下风，而拥有重武器的士兵虽然能给予MS致命的伤害，但对付普通士兵却完全占不到便宜。总而言之，如何有针对性地发挥士兵的特性和装备优势是攻略的关键。

联邦和吉翁的战士们

地球联邦士兵：狙击手、步兵

吉翁公国士兵：步兵、特种兵

明枪易躲，暗箭难防!

◀即使是庞大的MS，机体的某些部位也存在弱点，因此藏身在隐蔽角落进行狙击是对付MS相对安全的一种打法。

▶游戏中同样会出现擅长驾驶MS的士兵，对他们来说，夺取MS进行战斗才是最明智的选择。

ACE级机师登场!

率先登场的吉翁军MS

由于吉翁军在战争早期开发出了MS，因此游戏初期就可以使用MS战斗，这对联邦军来说无疑是个巨大的威胁，同时也增加了联邦军战斗的难度。



◀吉翁军装备的重型MS，由于脚部搭载了热核引擎，因此可以在地面上实现高速滑行。其高超的机动性和强大的火力绝对将成为联邦军的恶梦。



◀与敌陆战型高达一对一的较量！有了MS以后，就算是遇到敌方的MS，也可以无所顾忌地放手一搏了!

大魔 Doom

▶吉翁军配备的主力MS机体，是针对地面作战特点对扎古II进行改良后的机型，装备了对步兵和普通作战车辆有巨大杀伤力的扎古机关枪。

扎古II J型

为心爱的机体制作个性徽章?



▲从扎古肩部装甲的表面我们可以清晰地看到一个徽章的标志，看来在游戏中玩家可以为自己心爱的机体设计充满个性的徽章。

没有枪、没有炮，敌人给我们造!

▲游戏中玩家获得战车、战斗机甚至MS的一个重要途径就是从敌人手中夺取。可以利用战场上被遗弃的MS或车辆（哪里有这么好的事！我也去拣他一台……）也可以将敌方驾驶员放倒然后自己驾驶。总之，获得机体的方法可谓是五花八门，就看你有没有想象力了。

机动战士高达 特洛伊行动

开发状况 50%

本作强调以一名普通士兵的视角来审视一年战争，因此无论是在第一人称射击方面，还是在MS驾驶方面，本作都力图为玩家展现一个前所未有的真实的高达世界，这也正是游戏的一大特色。



TEXT BY 六段音速

Gundam BattleRoyale

ガンダムバトルロワイヤル

高达 混战	推荐玩家年龄	未定
Gundam BattleRoyale		
PSP ACT	Bandai Namco Games/日版/1-4人/5040日元	2006.10.5

2005年9月，Bandai公司推出了PSP平台的高达动作游戏《高达 战术对决》，本次的《混战》正是以该作品为基础开发而成的，除了游戏画面得到了进一步强化以外，本作还增加了许多全新要素。游戏不仅可以通过PSP的通信机能体验对战和协作的乐趣，任务内容和形式也更加丰富多彩，而新加入的"高达系列"作品也为机体收集带来了更多的乐趣，玩家将在游戏中体验跨越作品和时代的宏大战斗。

富于变化的动作系统 带来全新游戏体验！

本作中将有众多机体登场，而各种机体的动作也异常丰富，除了通常射击和格斗以外，游戏中还添加了许多新战斗动作。把握机体各自的特点，熟练掌握其行动方式，向ACE级机师的极限发起挑战吧！

防御反击



▲在对手施展近身格斗攻击的瞬间输入指令，成功的话就可以将对手的攻击动作弹开，趁对手攻击中断的间歇华丽地反击吧！

变形

▲部分机体拥有由MS向MA转化等变形功能，变形后移动速度也得到相应提高。（这个貌似地球人都知道-_-b）

伪装气球



▲在战斗中放出与自机外形极为相似的伪装气球，借此来迷惑敌人并达到出奇制胜的目的。灵活运用的话，在对战中相信会十分有利。

粘胶

▲虽然不具攻击效果，但可以在一定时间内封印敌所有攻击动作，充分利用的话也可以给敌人造成致命打击。

单机游戏、通信对战 体验丰富多彩的任务模式！

发挥PSP通信机能的"通信战斗"模式是本作的一大亮点所在。在该模式中，玩家可以体验不同种类的任务和关卡。玩家可以在1对1或组对组的对战模式，或消灭除自己以外的其他一切机体的混战模式中体验爽快战斗的快感；此外，除了单纯的作战任务以外，游戏中还将出现如运输、护送等其他多种任务供玩家选择。当然，单机游戏中最吸引人的"战役模式"也是必不可少的，毕竟对高达FANS来说，再现原作中的战场和经典场景才是王道！

与敌方驾驶员对话！



▲"高达系列"中别具一格的战场对话也将被再现，我方驾驶员在战斗进行中与敌方驾驶员的对话也将被完整展现出来。

突击！钢坦克援护

▲保护担任突击任务的我方钢坦克，消灭所有接近我方部队的敌人，护送钢坦克突破敌防线就是最终目标。

秘密护送！



▲将战场上放置的货物运输到指定的地点就是护送任务的目的，由于运输过程中对敌人的攻击没有任何防备，因此同伴的掩护就变得极为重要。

混战中求生存！



▲"混战模式"是本作的一大特色，在这里除了自己以外，所有的机体都是敌人，目标只有一个，那就是生存。

自由选择时代和战场的"战役模式"



▲从0079的一年战争开始，到0087的"格利普斯战役"为止，玩家可以在这期间的各个战场中任意选择关卡进行游戏。每个关卡都设置了若干不同的任务，最终汇集成了整个"战役模式"。

U.C.0079-U.C.0087 70种以上类型机体亮相！

本作在收录众多原作机体和角色的同时，还追加了代表新势力的机体和驾驶员。而且除了各种MS和MA以外，各种支援车辆和舰艇也将在游戏中出现。此外除了原作中的地球联邦军和吉翁公国军以外，游戏还收录了在《MSV》和游戏等外传作品中出现的机体。

奥古

为反抗泰坦斯暴行而组成的反地球联邦组织，以在宇宙中出生的人类为主力，与泰坦斯展开了持久的激战。

Z高达

▲由奥古开发的可变形MS，驾驶员是卡缪·维丹。

《机动战士Z高达》参战！

吉翁公国

吉翁方面新收录的机体以《MSV》中出现的机体居多，另外，许多在系列动画中并未登场的吉翁军特有的机体也将悉数参战。

吉翁号完全型

▲这次登场的是该机体的完全型态，不仅可以胜任地面战，平衡性也进一步提升。

泰坦斯

原本是以消灭吉翁军残党为目标而组织的军事组织，信奉地球至上主义，对在殖民卫星出生的人类采取排斥和差别对待的政策。

精神力高达

▶拥有巨大躯体和超强力武器的巨型高达，同时对驾驶员也造成了巨大的精神负担。

高达4号机



▲联邦军所开发的第4台高达，装备有大功率激光来复枪，可以对敌人造成致命伤害。

地球联邦（1年战争时期）

地球联邦军方面，本作追加了于2003年在PS2上推出的《机动战士高达 相逢在宇宙》中登场的机体。

开发状况90%

正如本作的标题一样，《混战》着重强调了联机游戏的快感。玩家可以用自己培养的角色和自己设计的个性机体在"混战模式"中与朋友对战，而新收录的机体也提高了游戏的收集乐趣和可玩性。通过PSP的通信功能，玩家可以实现最多4人的同时在线游戏。



融合了“《机战OG》系列”精髓的《原创世纪合集》即将在今年登陆PS2平台。作为一款合集作品，本作引入了“《机战》系列”之前从未出现过的“双机战斗系统”，可以说是一个全新的系统。另外，可自由切换武器的“武器选择系统”也十分引人注目，本次就为大家重点介绍游戏新增的要素。

TEXT BY 六段音速

超级机器人大战 原创世纪合集 スーパーロボット大战 Original Generations	推荐玩家年龄	未定
PS2 S·RPG	Banpresto／日版／1人／未定	2006年年内

最新要素“双机战斗系统”全面公开！

所谓的“双机战斗系统”，顾名思义，就是由两台机体组队协作进行战斗的系统，其原理与《机战》系列中的“小队系统”相似，但也有许多不同的特点。当地图上两台独立的机体或作战单位汇合后，就形成了一个双机组合，两台机体中在地图上只显示主机体（前卫）。双机组合后会发生相应的“机体特性效果”，而机体的各项能力也将有不同程度的提高。

2台机体在地图上汇合

想要形成双机组合，参加组合的机体首先要具备一定的气力值。满足气力要求后，当两台机体接近时菜单中就会出现“合流”指令，选择该指令后两台机体就会合二为一，双机组合宣告完成。

▶在R-1的行动菜单中选择“合流”指令，然后再选择满足气力条件的塞巴斯塔，如此，以R-1为前锋，塞巴斯塔为后卫的双机组合就完成了。

合流 / 移動 / 攻撃 / 変形 / 合流 / 精神 / 能力
独立单体机体
独立单体机体



机体特性效果

合流之后的双机组合除了可以同时攻击以外，还会获得双机精神指令和各种机体特性效果，其中机体特性效果包括格斗、射击、念动力、防御、命中、回避和泛用这7种。机体特性效果除了可以提升如格斗和射击等武器性能外，还将根据组合机体的不同增加如“移动力+1”等追加效果。

双机组合，所向无敌！

双机组后后的一个显著优势就是可以实现同时攻击。战斗时会出现上下屏幕分割显示的效果，上半部分显示主机体（前锋）攻击画面，下方则显示副机体（后卫）的行动。





R-1与塞巴斯塔同时攻击！

▶组合后的塞巴斯塔与R-1同时对敌人展开进攻，屏幕被分为上下两个部分分别显示两机的行动，效果与《机战IMPACT》中的“同时援护攻击”类似。



▶莱伊驾驶的R-2强化型与雷切尔驾驶的黑马·龙卷组成的双机组合同时攻击，天才军人与超级机师的搭档绝对是天下无敌，强就一个字！

自由选择机体进行双机组合！



▶PTX系的比尔特拉普达与比尔特比尔加的组合，对于具备变形能力的机体来说，变形前后所获得的机体特殊效果也会有所不同。

什么是双机精神指令？ 所谓的双机精神指令特指在双机组合状态下所拥有的精神指令，也就是说，驾驶员在完成双机组合后，除了通常状态下所具备的精神外，还将增加专用的精神指令，详细情报有待官方进一步的消息。

双机组合战斗模式详细解说

以双机组合模式面对敌单体时，会形成2打1的有利局面，但如果敌方同样是双机组合的话，就会出现"集中攻击"和"个别攻击"这两种不同的攻击方式。另外，双机组合同样可以接受或进行援护攻击，因此最多可以实现2组4机进行援护攻击。

集中攻击

◀在地图上选择对敌双机组合进行"集中攻击"或"个别攻击"。

个别攻击

重点打击敌单体的"集中攻击"

▲作为前卫的R-1与担当后卫的塞巴斯塔分别以各自的招式展开进攻。

当面对敌方的双机组合时，可以在敌前卫和后卫之中任选其一进行攻击，因此可以对有威胁的敌机进行有选择的优先打击。





▲前卫古轮加斯特与后卫古轮加斯特二式对敌双机组合分别展开攻击。



◀进入攻击特写画面后，按照前锋、后卫先后顺序演示攻击动作，即R-1在前，塞巴斯塔在后。

▶在菜单画面中选择对敌方里欧V双机组合中的一体实行"个别攻击"。



▶选择"个别攻击"的话，攻击特写画面与"集中攻击"不同，将分上下两部分分别显示。



分别攻击敌人组合的"个别攻击"

双机组合接受其他组合援护时就会出现援护攻击叠加，援护攻击叠加在原理上与双机组合一致，同样遵循前锋与后卫、集中与个别攻击的基本原则，然而根据实际组合不同，战术上会出现很大的变化。

援护攻击叠加攻击模式

▲在攻击菜单中选择援护攻击的方式，这时就会出现一个像系列中小队攻击一样的组合。

武器选择系统情报公开

在《OG》系列中，玩家可以在出击前为机体选择自己喜欢的武器，在本作中该系统也得到了继承和发扬。每台机体都拥有一个固定的"W容量"，每种武器也对应各自的"W容量"，玩家可以在机体自身条件允许的前提下装备自己喜欢的武器。

武器入手条件

- 新机体加入队伍
- 游戏进行到特定章节
- 满足特定条件

武器選択 ＜武器を選択して下さい＞
新規武器追加　R-2パワード
武器 全種　2/10

武器	属性	残	総
M90アサルトマシンガン	P	1	2
M950マシンガン	P	1	2
アサルトブレード	P	1	2
ガンレイピア	PB	1	2
グラビトン・ランチャー		1	2

攻撃力	5000	種別	ALLW
命中	+20	射程	2~8
クリティカル補正	+10	弾数	---
空S 陸S 海S 宇S		消費EN	40
		必要気力	120

必要Wゲージ 60
使用Wゲージ 0/140

○:決定 ×:戻る　L2/R2:武器分類変更

强力的"ALLW"武器：武器栏中所显示的"ALLW"类型，是指该武器具备同时攻击敌双机组合中两台机体的能力，效果与系列中"ALL"小队全体攻击武器类似，详细信息有待官方的进一步消息。

所谓的"W容量"是？机体所有可替换的武器都需要相应的"W容量"来支持，基本上，越强力的武器所需的"W容量"也就越多。因此，了解机体的特性做到扬长避短就显得格外重要。

武器選択 ＜武器を選択して下さい＞ 1/2
R-1

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
新規追加					
M950マシンガン	P		2300	1~3	+45
シザーナイフ	P		2800	1	+20
レクタングル・ランチャー			3400	2~7	+20

弾数	6/6	クリティカル補正	+10
消費EN	---(120)	地形適応	空A 陸A 海B 宇A
必要気力	---(100)	必要技能	------
必要Wゲージ	40(130)	特殊効果	------

○:決定 ×:戻る △:表示 □:解除　L1/R1:機体変更



STORY

随着鲁米那斯教团的光明和济世的传教，世界保持着和平。世界的中心是“圣都 圣特莱兹”。其东部是由东方贤者支部教团和尤拉斯骑士团，西部是由西方贤者支部教团和择菲罗斯骑士团来守护。南部是由广阔的大海和诸岛所构成，而北方是禁忌之地“忘却之森”。前法王的突然去世，使年幼的教主不得不担当起统治所有教团的重任，而也是从这时候开始世界各地频繁出现怪物的袭击、异常自然现象等事件。但是人们都认为这些是由憎恨神的魔女一手造成。

圣骑士亥斯是圣都的希望之星。他在被称为“永恒之庭院”的教团宿舍里专门培养新骑士，主人公阿尔夫和他的弟弟提奥从小开始就在永恒之庭院中长大，他们将来的任务就是消灭魔女和怪物。



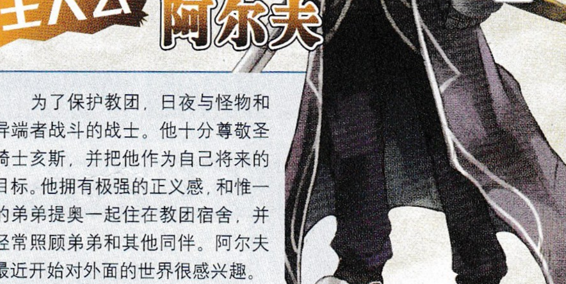


Luminous Arc
ルミナス アーク

TEXT BY XUN

光辉圣约 ルミナス アーク		推荐玩家年龄	未定
NDS	S·RPG	MMV／日版／1人／售价未定	2006.冬

以幻想世界为主题的原创S·RPG游戏。本作是以统治世界的“鲁米那斯教团”所属的战士们与反抗教团的魔女之间的战斗为中心展开。教团所属的战士，同时也是本作的主人公阿尔夫，为了消灭怪物而日夜奋战。教团宣称，频繁出现的怪物们的袭击和天变地异的事情都是由魔女一手所造成的，而被称为“红莲之魔女”的人将毁灭整个世界。阿尔夫和他的同伴们从小开始就被灌输“消灭魔女”的思想，但是自从自称是女仆的鲁夏出现在他面前时开始，阿尔夫的思想逐渐发生了改变……



主人公 阿尔夫
教团所属的战士

为了保护教团，日夜与怪物和异端者战斗的战士。他十分尊敬圣骑士亥斯，并把他作为自己将来的目标。他拥有极强的正义感，和惟一的弟弟提奥一起住在教团宿舍，并经常照顾弟弟和其他同伴。阿尔夫最近开始对外面的世界很感兴趣。

人物介绍



提奥
阿尔夫的弟弟

、讨众人喜欢的少年。不管是什么时候都非常信任自己的哥哥，也同时非常害怕被哥哥舍弃。



塞希尔
永恒之庭院的修女

セシル
さっきの赤い魔女、騎士団のこ
何か言っていたわ。

永恒之庭院所属的教堂僧侣。对任何同伴都非常亲切。

鲁夏
可爱的女佣　战斗的少女

ルーシャ
気安く話しかけないでくれる？
あなたには関係ない。

平时她是一名专门照顾阿尔夫的女佣，非常在意阿尔夫的一举一动。

有一天夜晚，阿尔夫和鲁夏在森林中被怪物包围，少女勇敢地面向怪物发挥她神秘的能力进行战斗。

鲁夏平时是一名可爱的女佣，但是一旦遇到危险的时候，就成为一名可靠的战士帮自己的主人战斗。

正统S·RPG作品登陆NDS掌机

在地图画面中向指定地点移动，到达后会发生故事剧情，在剧情发展的过程中会进入战斗，这就是本作的基本流程。操作时玩家可以使用方向键和按键，也可以利用触摸笔来点击画面。下面就用游戏图片来对游戏进程进行详细解说。

在地图上移动



▲在本作的世界上有草原、森林、城市、遗迹等地点。根据不同的场景，会发生战斗、剧情等事件。



◀剧情是以AVG的形式来发展。一般剧情发生后接着就进入战斗，首先要编成部队，两个关系不错的角色相邻在一起的话，两个人的能力会上升。

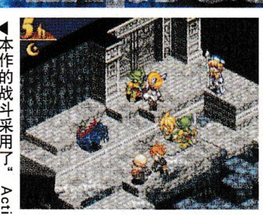




▶根据胜利条件，在战斗之前做好相应的准备。

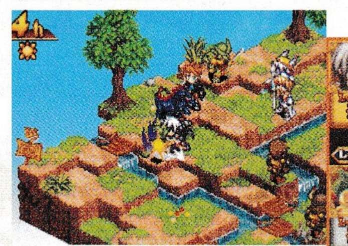
◀在地图画面上选择移动每一个地点都会发生剧情，剧情是通过跟同伴和村民们的对话来发展的。另外还可以在城镇的商店中购买武器和道具。





◀本作的战斗采用了"Active Turn Battle"，角色的行动顺序是根据角色的速度值来决定。

▲可以利用触摸笔来控制角色的行动。





▲攻击对方的时候，正面、侧面或背面给对方造成的伤害不同。



▲如果相邻的两个角色都满足发动必杀技的条件，就会发动必杀技的连携攻击。

加入角色的语音！

▶虽然不是全程语音，但是在很多剧情当中都能听到角色的语音。

ルーシャ
モンスターの穢れは、
モンスターを呼び寄せてしまうのよ。

◀蓄满"Drive"槽就可以发动强力的必杀技，随着必杀技的发动将会有大魄力动画出现！

必杀技发动！



鲁米那斯教团圣骑士 亥斯

教团所属的圣骑士，亥斯文武双全，专门负责宿舍的管理。

阿尔夫的好大哥 里昂

在永恒之庭院中长大，作为宿舍的前辈，经常去照顾同伴。他的目标是要超越在战场上战死的父亲。



红莲之魔女 梵尼萨

拥有火属性的"红莲之魔女"。作为毁灭的魔女，带领怪物与教团作对。

清廉之魔女 美露

拥有水属性的"清廉之魔女"。她虽然外表像小孩子，但是谁也不知道她的真正年龄。

チョコボと魔法の絵本

TEXT BY 风间仁

陆行鸟与魔法画册	推荐玩家年龄	未定
チョコボと魔法の絵本		
NDS / AVG / Square Enix/日版/人数未定/未定	2006冬	

《陆行鸟与魔法画册》是一款讲述好奇心旺盛的陆行鸟为了阻止大魔王的复活，与同伴们一起在幻想世界中的冒险故事。本作是横山佑树担任制作人的处女作，他之前曾参与过《龙背上的骑兵2》以及《钢之炼金术士 无法飞翔的天使》等游戏的开发。此次为大家介绍游戏的主要角色、剧情以及独特的游戏系统。

陆行鸟 好奇心旺盛的主人公

▲在岛上的陆行鸟牧场中与同伴们快乐地生活，是一只好奇心极其旺盛并拥有一颗正义之心的可爱陆行鸟。

席洛玛 喜欢照顾大家的姐姐

拥有治愈能力的白魔道士，陆行鸟牧场的管理人，平时将所有的精力都奉献在照顾陆行鸟上。



库洛玛 喜欢旅行的藏书家

在世界中到处旅行的黑魔道士，他把在旅途中发现的一本罕见的画册带回农场，并引以为傲。

大魔王从画册中复活

故事发生在由4颗水晶守护的美丽小岛。有一天，当旅行归来的库洛玛将带回的画册打开时，在场的所有陆行鸟都被吸入画册之中。原来画册中封印着邪恶的"大魔王贝布兹"。为了搭救同伴、阻止大魔王的完全复活，陆行鸟与席洛玛、库洛玛一起踏上了冒险之旅。

▶当库洛玛得意地打开画册时……

◀可怕的邪恶大魔王复活！

▲陆行鸟的大冒险开始了。

独特的游戏流程大公开！

踏上冒险旅途的陆行鸟一行将在广阔的世界中进行探索。具体分为两大部分，其一是当发现魔法画册时进行迷你游戏的挑战，过关后获得战斗用卡片；其二是当遭遇怪物时将使用获得的战斗卡片与其进行战斗。

在世界中探索 → 发现魔法画册 → 发现怪物

▲在世界的各个地方都会发现魔法的画册。



◀强大的怪兽阻挡了前进的道路。

在画册的世界中挑战迷你游戏

各种迷你游戏应有尽有

可以进行挑战的迷你游戏多种多样，有的来自于大家熟悉的《最终幻想》世界，有的改编自著名的童话作品，下面就为大家介绍其中两个。

◀画面中会有一位最终幻想系列的角色快速地通过。

瞬间观察力



◀在下屏幕所给出的所有角色中正确选择该角色。

▶改编自龟兔赛跑的迷你游戏。

龟兔赛跑



◀使用触控笔操纵下屏幕的"乌龟"向终点前进！

过关后将获得战斗卡片

◀成功突破迷你游戏后不仅可以继续前进，还可以获得战斗所需的卡片。

与怪物进行战斗

当遭遇怪物时将发生使用卡片进行战斗的"POPUP DUEL"，灵活运用各种属性的卡片才能获得战斗的胜利。期待本作的卡片游戏能够像《最终幻想VIII》、《最终幻想IX》的卡片游戏那样好玩。





▲游戏中有着能力迥异的各种卡片，光是收集就已然是乐趣无穷了。

◀卡片上记录了各种情报，但目前这些情报的具体用意不明。

◀陆行鸟与怪物们通过互出卡片的形式进行战斗，蓝色框内显示的是双方的HP。



▶请注意画面中标有1P和2P的字样，也就是说通过联机，两位玩家之间也可以进行卡片的对战。



陆行鸟与魔法画册



TEXT BY songkai123

最终幻想 III ファイナルファンタジーIII	推荐玩家年龄	全
NDS / RPG	Square Enix/日版/1人/5800日元	2006.8.24

自从1990年4月27日在FC平台上发售以来，《最终幻想》系列"惟一没有移植到任何平台的本作，经过16年的岁月，终于在NDS平台上登场。本作在保留经典的游戏系统以及流程的同时，在游戏画面、音源等各方面都进行了大幅强化。另外还追加了一些原创剧情以及隐藏要素，增加了耐玩性。那么本期就向玩家主要介绍一下本作的一大卖点职业系统的解说以及主线流程攻略。

状态栏解说



跟FC版相比，在本作的状态栏中取消了命中率、攻击次数、回避率、魔法回避率。可能是因为本作中已经不存在"回避"的观念。关于攻击次数，除了等级和熟练度以外，角色的速度和武器种类也会造成影响。

基本操作	
十字键	人物移动
A键	对话、确定，调查等等
B键	取消
X键	打开菜单
Y键	与NPC对话
L键	放大／缩小视角
R键	打开菜单

ちから（力量）	影响角色的攻击力。随着力量提高，给予敌人的伤害也随之增加。
はやさ（速度）	影响角色的攻击顺序和攻击次数。由于攻击次数会直接影响供给攻击伤害，因此在游戏中会看到速度最快的盗贼往往会打出很高的伤害值。
たいりょく（体力）	影响角色的防御力和HP，如果体力值不高的话，装备再好也会受到大伤害
ちせい（智力）	对黑魔法的攻击力造成影响
せいしん（精神）	对白魔法的恢复量和魔法防御力造成影响
こうげき（武器攻击力）	除力量以外装备的武器本身攻击力
ぼうぎょ（防御力）	角色装备的防具防御力的总和
まほうぼうぎょ（魔法防御力）	角色装备的防具魔法防御力的总和

全职业介绍

初期职业	
すっぴん（无职）	初期职业，基本能力相对来说偏低，装备的武器防具种类较多，可以使用1级的黑白魔法，建议可以转职之后马上换上其他的职业。
风之水晶	
せんし（战士）	基本能力很平均，除了可以装备剑以外还能装备初级的弓箭。专用技能"ふみこむ"可以提高攻击力，但同时防御力会下降。
モンク（武僧）	力量高，即使空手也能够造成很高的伤害值，专用技能"かまえる"受攻击后会自动向对方进行反击。
しろまどうし（白魔道师）	精神非常高，可以使用Lv1～Lv7的白魔法，游戏中从头到尾必备的职业之一。
くろまどうし（黑魔道）	智力非常高，可以使用Lv1～Lv7的黑魔法，同时还能装备初级的弓箭。队伍中的攻击主力。
あかまどうし（赤魔道）	可以使用Lv1～Lv5的黑魔法和白魔法，同时还可以装备一部分战士系的装备，虽然是万能，但没有任何突出的性能。
火之水晶	
かりゅうど（猎人）	使用弓箭和投掷武器，专用技能"みだれうち"可以连续攻击4次，但每一次的攻击力不高。
ナイト（骑士）	力量和体力非常高，可装备的武器和防具的性能很好，游戏中后期的主力职业，缺点是速度慢。可以使用Lv1的白魔法，专用技能"まもる"会减轻伤害，另外还可以自动保护濒死的同伴。
シーフ（盗贼）	速度最快，因此攻击次数非常高，熟练度很容易上升。专用技能"ぬすむ"可以在战斗中偷盗东西，"とんずら"可以提高从战斗中逃跑的几率，并且逃跑时防御力不会下降。
がくしゃ（学者）	智力非常高，同时力量也较高，可以使用Lv1～Lv3的黑魔法和白魔法。专用技能"しらべる"可以察看敌人的HP和弱点。
ふうすいし（风水师）	速度快、智力高，利用地理环境给予敌人相应的攻击。专用技能"ちけい"以不消耗MP的情况下给敌方造成属性伤害。另外和FC版不一样的是本作中该技能不会失败，因此没有任何风险。
水之水晶	
りゅうきし（龙骑士）	专门对付飞行系敌人的战士系职业，装备很多性能不错的装备。专用技能"ジャンプ"虽然2回合才能攻击一次，但攻击力2倍，对飞行系的敌人有特效。
バイキング（维京人）	攻击力很高，但同时速度很低。维京人专用的很多武器都带有雷属性，因此维京人在海上可以发挥他们真正的实力。专用技能"ちょうはつ"可以降低对方的防御力。
まけんし（魔剑士）	可以装备暗黑剑，暗黑剑对分裂系的敌人有特效。专用技能"あんこく"消耗自己的HP给敌方造成大伤害，另外本作中魔剑士无法使用白魔法。
げんじゅつし（幻术士）	可召唤出召唤兽进行战斗。
ぎんゆうしじん（吟游诗人）	手握竖琴，吟唱出美妙的旋律，很多竖琴攻击的同时还会给对方带来各种异常状态。专用技能"うたう"会提高我方各项能力，随着熟练度的增加，技能的效果也会增加。
土之水晶	
からてか（空手家）	擅用空手与爪类武器，但防御低。专用技能"ためる"，蓄力后攻击力会大幅增加，但是蓄力次数过多的话会自爆。
まじん（魔人）	黑魔道的强化版，可以使用Lv8的黑魔法
どうし（道士）	白魔道的强化版，可以使用Lv8的白魔法
まかいげんし（魔界幻师）	幻术师的强化版，能完全地控制召唤兽，100%发动召唤魔法。
にんじゃ（忍者）	在本作中大幅削弱，只能装备暗黑剑和小刀类武器以及轻装类的防具。和盗贼相比力量稍高、速度稍低。
けんじゃ（贤者）	可以使用所有魔法，但是智力不如魔人高，精神不如道士高，也无法100%发动召唤魔法。
隐藏职业	
たまねぎけんし（洋葱剑士）	隐藏职业，在满足特定条件之后才可以使用。在本作里洋葱剑士可以装备任何武器和防具，当然也可以装备传说中的"洋葱装备"。洋葱剑士初期能力非常低，但是从90级开始该职业的能力爆发性地成长，当最高级的时候就成为所有职业中能力最高的职业了。

主线流程

祭坛洞穴～萨森城

一阵巨响之后，我们的主人公鲁那斯从昏迷中清醒过来，即将开始新的冒险。初期没有职业可选，路上的敌兵难度不是很大，走到尽头遭遇BOSS战。一段剧情后，鲁那斯从祭坛洞穴（さいだんのどうくつ）走出，来到第一个小镇乌鲁村（ウル），上前和阿鲁库对话，剧情过后阿鲁库匆忙跑走，之后再分别和下方房间的村长，主角的母亲对话，出村，向下继续前进。来到加斯村（カズス），这里遇到刚才逃走的阿鲁库，对话结束后加入。进入村子之后发现村民都受了诅咒变成透明人了，到旅馆里和其中一个透明人希德对话，之后离开进入左边的沙漠，发现飞空艇，这里会遇到鲁法，剧情过后他也会加入。乘飞空艇往西北方向移动，来到萨森城（サコーンじょう），这里的人同样受了诅咒，去顶楼和国王说话，他请求战士们前去北方的封印洞窟，助萨拉公主一臂之力。向北来到封印之洞（ふういんのどうくつ），途中遇到萨拉公主，她作为NPC加入队伍。再往下走就是BOSS战，结束之后鲁那斯他们又回到了祭坛洞穴，这时候多了几个职业可以转了，接下来要找萨拉公主解除诅咒，回到萨森城在门口遇到公主并解救了村人。进入加斯村后，鲁法会暂时离开，到旅馆和希德对话，之后希德会加入，再去鲁法家里，他的父亲会改造动力装置，之后鲁法会再次加入队伍，架着飞艇向峡谷处的大石撞去，大石和飞空艇一起消失了……



ランドタートル	
HP	111
等级	4
金钱	500
经验	20
攻击力	8
防御力	6
弱点	无

ジン	
HP	600
等级	7
金钱	1400
经验	200
攻击力	20
防御力	8
弱点	冰、水





提示 祭坛洞穴（さいだんのどうくつ）回去后发现还有不少装备可以拿。乌鲁村（ウル）井里和最上面的房子的秘道里也有不少宝箱。加斯村（カズス）后面的那个洞穴，里面敌人很强，初期不要进去，容易被秒杀，救出公主后再进去。调查里面的柱子有个暗道可以打开，里面是两把武器，在商店里都能买到。萨森城（サコーンじょう）里有不少裂开的墙壁，都是可以穿过的，进去之后可以发现不少武器，还有2000大洋，调查里面的床可以恢复HP和MP。左上的房间有把很强的武器，基本上可以秒杀敌人，打封印之洞（ふういんのどうくつ）时会很有用。封印之洞有很多人攻击会附加盲目效果，多带些めぐすり过去。

康南村～维京人的山洞

往下走不远处来到康南村（カナーン），希德这时要离开，和他道别后，从村民口中得知附近的山上有条巨龙，时常来村落骚扰，于是鲁那斯一行人前往杰诺拉山脉（ジェノラ）打探究竟。刚到山顶，就被巨龙抓住丢到巢里，之后在里面发现了一个陌生少年德许，刚对完话，就发现巨龙来袭，之后强制战斗，只要逃跑就可以了。一场空袭之后，鲁那斯4人倒在山下，醒来后德许加入，身上多了个变小魔法。接着来到恢复树林，这里可以恢复体力和魔法。变小之后往下走发现隐藏在树林里的小人村。和左上角房子里的医生说话，给他一个解毒药后，他会提供你一个暗道离开，出了暗道再往维京人的山洞里走，到右面的一个房间里发生剧情，那个维京人会请鲁那斯帮忙平息海龙的怒气，接到任务后，从山洞尽头走出，看见有艘船，先别急着坐，会遇到强大的海龙，先到左上方尼布特神殿（ネプトのしんでん），发现里面海龙石像上的宝石少了颗，变小后从石像龙的嘴里进去，在尽头处找到一只巨大的老鼠，原来是这只老鼠偷了石像上的宝石，一场战斗再所难免。打完BOSS后，将宝石送回到石像上，再去维京人那里，作为答谢他会把船让给你，这时候可以安全地乘船出海了。

オオネズミ	
HP	900
等级	11
金钱	1500
经验	1200
攻击力	24
防御力	29
弱点	无

提示 康南村（カナーン）刚进去看见的第一个房子里有隐藏道路有个道具可以拿，村里有条道可以通到河里，之后在村子右下方可以找到万能药，再将此药给施德生病的妻子使用，会有密道打开，里面有大量宝箱。杰诺拉山脉（ジェノラ）有种杂兵会石化攻击，去之前到道具店多买些きんのはり备用。得到缩小魔法后，对全体使用一下全部变小，再使用一下就会恢复。小人国的村里左上方医生的房间里有很多好东西，一个三级黑魔法和白魔法，别忘了搜刮下再走。维京人基地（バイキングのアジト）有两个秘道可以通过，刚进门那有个，左上方有个，有3000大洋哦，嘿嘿。

托克鲁～塔楼

开船向下走，岸边有个村子托克鲁（トックル），和村人对话过后，离开继续向西走，穿过沙漠，来到另外一个古代人的村子，这里装备不错，可以适当买一些。村旁有个树林可以进入，和陆行鸟对话就可以骑上它了（感觉不是一般的爽啊……）回到船上，向北走登陆，发现一个破旧的城堡，先别管它，继续西行，发现个山洞，跟里面人说话得到变青蛙魔法，再去右上方的塔里，刚进去发现这里全是青蛙，不用管它，往中间走发生剧情，变青蛙后可以进入，道路并不复杂，很快就到了塔顶，迎来BOSS战。结束后，德许为了救大家英勇地跳进火炉，我们的英雄就这样离开了……

メデューサ	
HP	3000
等级	17
金钱	2600
经验	1680
攻击力	35
防御力	22
弱点	无

提示 托克鲁村的房子门前有很多有用的道具，别忘了捡，壁炉后面是可以穿过的，里面也有不少宝箱。进入西面山洞，尽头处有一隐藏通道，应该很容易发现。和古代人的村里的小孩对话后，骑陆行鸟环绕大陆跑一圈，完成后再回去和他说话会有赏品。



矮人洞穴～火之洞穴

坐船穿过原本被旋涡堵截的地方，向西北方向行驶，看到矮人洞穴，进去后，跟祭坛旁边的矮人说话，得知其中一个神器被盗贼偷走了，要鲁那斯帮他找回，到左下方的房间里有个湖，变成青蛙后可以进去，里面的敌人很强建议练下级再进去，在最深处发现了那个盗贼，这个BOSS难度并不大，三下两下就解决战斗，之后盗贼突然消失了，由于东西已经找回，鲁那斯也就没管这么多。跟祭坛旁边的小矮人说话可以解除屏障，将神器放回原位，这时盗贼突然又出现，原来他变成影子一直跟在鲁那斯后面，他抢走了全部神器逃往后面的火之洞穴里。自然不能让他得逞，鲁那斯一行人立刻跟上，这里的杂兵都是火属性的，事先准备好冰属性的魔法，到最底层发生BOSS战。之后多了几个职业：猎人、骑士、风水家、学者。回到祭坛旁将神器还给矮人，并得到把钥匙。到出口得到消息托克鲁村受到攻击，于是鲁那斯又向那里前进了。

盗賊グツコ	
HP	3500
等级	17
金钱	3500
经验	2304
攻击力	35
防御力	24
弱点	无

サラマンダー	
HP	5700
等级	19
金钱	3700
经验	2744
攻击力	41
防御力	25
弱点	冰、水

提示 火之洞穴里有把冰属性的剑，对杂兵和BOSS都有特效。帮忙找回两个神器之后，跟右下方的矮人说话，他会移开巨石，有大量宝箱可以拿。

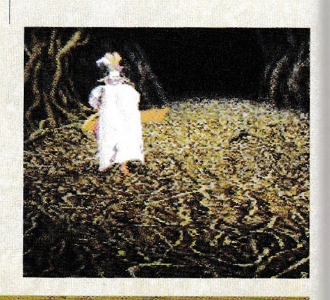


托克鲁村～大树迷宫～艾加斯城

刚进村就被一群士兵抓了起来，关在一个用大树造的监狱里，向右走有隐藏通道，到另一房间里和国王说话后，在最右边的房间里找到了个很小的洞口，变小后进入。在迷宫最深处发现BOSS，此BOSS会改变自身属性，多注意下。胜利后被一颗巨树召唤过来，一段剧情后，鲁那斯离开了那里，巨树也开始了长达千年的睡眠。去塔下方的艾加斯城（アーガスじょう），在最顶层和国王说话，他为了答谢鲁那斯给了一个时间齿轮，之后回到康南村和希德说话，他会将船改造成飞空艇，然后就可以随心所欲地遨游大陆了。

まどうしハイン	
HP	4500
等级	22
金钱	4300
经验	3464
攻击力	47
防御力	26
弱点	无

提示 艾加斯城最上层有个隐藏房间，是要从背面进入的，里面还有隐藏通道。改造后飞空艇使用方法：按A变飞空艇，按B变船，必须是在海上。



遇难船～水之洞穴

先向右行驶，到东部的基莎尔（ギサール），这里有4级的魔法，还有魔法钥匙（一定要多买几个），整理好装备后向大陆的边缘驶去。来到另一片大陆，这里都被大水淹没了，只有可怜的几个小岛。路上遇到水之神殿，先不要进去，去最上方的遇难船，里面有个病危的少女，给她回复药后就可以救醒她了。之后带她去水之神殿，发现原来的水之水晶只剩下一小部分残片了，拿完后去上方的水之洞穴，前面的门借助少女的力量可以打开，里面水属性敌人居多，准备好雷魔法，在最底层发现剩下的残片，刚要去拿时，BOSS突然袭击，击中了水之少女，鲁那斯异常气愤，同BOSS展开了殊死搏斗，最终将他消灭，结束后，大地发生颤抖，海水也渐渐退去了，又多几个职业：龙骑士，魔剑士，维京人，幻术师，吟游诗人。

クラーケン	
HP	8000
等级	24
金钱	5500
经验	5280
攻击力	55
防御力	27
弱点	雷

提示 在基莎尔（ギサール）买魔法钥匙屋子的后面有个宝箱，有隐藏通道可以进去，里面是把攻击力200的手里剑，可惜现在还装不了，卖掉的话有30000大洋，哈哈，发财喽。旅馆里还有暗道，进去和老人对话可以查已遇到过的怪物资料。水之神殿右面的湖可以回复HP，MP。水之洞穴里有把很强的吸血剑，切勿错过。



阿姆鲁村～歌特尔的住所

鲁那斯醒来时发现自己已经躺在附近阿姆鲁村(アムル)的旅馆里了，终于再次起程了，出门时发现船已经被牢牢锁住了，进村和门口的那个青年对话，这时四个“光之战士”出现了，一阵搞笑的对话后得知是一个叫歌特尔的家伙把船给锁住了。得赶紧找到他，不过现在暂时还没法过去，有条沼泽挡住了去路，得去找飞空艇。先跟右边屋子里的老人对话，请他打开水道的闸门，走水路进入下水道。途中看到那四个“光之战士”被杂兵围困，帮忙解救。在尽头看到个怪老头，在四个“光之战士”的劝说下，把飞空鞋给了鲁那斯。这下就可以轻松越过沼泽了，向下走来到歌特尔的住所(ゴールドルの馆)，里面全是金子做的墙壁，这里要用到魔法钥匙，四个屋子里有一个是通的，一直向左走可以见到歌特尔，此BOSS魔法攻击对他无效，只能硬拼了，好不容易把他打败。结果他背后的水晶是假的，留下把钥匙。捡起后打开锁链可以继续乘船旅行了。

ゴールドル	
HP	9000
等级	26
金钱	9900
经验	6560
攻击力	53
防御力	28
弱点	无

提示 阿姆鲁村右上方的空地，走水路可以上去，调查一下，有不错的装备。歌特尔家里进门后一直向上走，转一圈后有12个宝箱，不过都是些没用的装备，可以拿去卖掉。



大城萨洛尼亚

先前往地图中间的小岛吟游诗人的村子，改善下装备。再去上方的大城萨洛尼亚(サロニア)，刚到城门前就被大炮给轰了下来，之后四人出现在了一群士兵中间，迅速离开，先去西南方的村子，在某间屋子里找到了王子，跟他的卫兵黄金骑士对战过后王子加入。再去城堡里发生剧情，夜晚里国王突然持刀刺杀王子，原来是大臣(大鹏怪)在后面操控，一场恶战再所难免。这个BOSS比较BT，要尽快解决战斗，雷和风魔法对他都很有效果。国王为了救王子，献出了自己的生命，王子最后继承了王位。整个国家安定了下来，进不去的房间也开放了，来到城堡右下方的屋子，对话后那四个学者会帮你修飞空艇。

ガルーダ	
HP	10000
等级	28
金钱	10200
经验	8800
攻击力	57
防御力	29
弱点	风

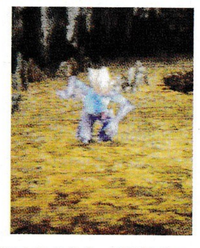
提示 西北方是召唤士的村庄，左上方有一个很隐秘的草丛，搜索一下有万能药。在地图中间的小岛，吟游诗人村子的，右上方和左上方的河边各有一个道具。在萨洛尼亚城西南方村子找到王子后，与下面两个橙色衣服的老人对话，可获得装备，和右边屋子里的老人对话会出现巨大陆行鸟，可以存放道具(放肚子里？)。萨洛尼亚城东南村的塔顶有很多龙骑士用的装备。在打完大鹏怪BOSS之后的房间里，向右走有隐藏通道可以穿过，里面还有个隐藏通道。城堡左下方的屋子有个墙壁也可以穿过。

杜加的住所～黑暗洞穴

新的飞空艇感觉就是不一样，速度感极好，且可以在任何地面着陆。往地图南方行驶，有条狭长山谷，穿过进入传说中两大贤者之一的杜加的住所(ドーガの馆)，在房子中间遇到杜加，剧情后加入，周围有卖魔法和道具。调查墙角的蜡烛有暗道出现，进去后有一小洞，再次变小吧……随后进入魔法阵洞窟，走到尽头，杜加告知鲁那斯另一位贤者乌奈的下落，在左边大陆的最下方山洞发现了她，跟旁边的鹦鹉对话，得知需要时之神殿(ときのしんでん)的竖琴才能唤醒她，立刻去找就在下方的海角处，潜入后可以发现。这里面的门需要魔法钥匙才能打开，拿到竖琴后唤醒乌奈，她会加入，带她去北方的古代遗迹(古代遗迹途中遇到一些巨石，都被乌奈施法清掉了，最后找到了传说中的巨型飞空艇，之后就可以越过小山领了。拿到巨型飞空艇后先去趟魔剑士的村子(ファルガバード)，这里有很多魔剑士专用的装备。买好后目标指向黑暗洞穴(あんこくのどうくつ)，在左边大陆中间的位置，进入后遇到个快死的魔剑士，丢了把剑给你。这里几乎全是隐藏通道，比较难绕，尽头发现土之牙，不过有BOSS看守着，难度不大。这下四颗牙都收齐了，回到杜加的家里，刚进门出现个魔法阵，里面又是个迷宫，不过很容易，一会就到头了。最后是两场试炼，与杜加和乌奈，中途没有休息。胜利后得到两把钥匙，两位老人也永远地离他们而去……

ドーガ	
HP	22800
等级	45
金钱	12000
经验	13600
攻击力	89
防御力	40
弱点	无

ウネ	
HP	21800
等级	44
金钱	12600
经验	16000
攻击力	86
防御力	42
弱点	无



提示 飞空艇潜水之后有很多地方可去，先到右下方的隐藏洞穴捡些装备，顺便提高下等级。萨洛尼亚城东南方也有个洞穴，不过里面的BOSS很强不建议现在去。魔剑士村子的瀑布可以进入，和里面的老人对话，战斗胜利后可以得到把很强的暗黑剑，从下面的水路出来，有个巨大的岩石，周围有四个隐藏道具，村子后面的洞窟(あんこくのどうくつ)有隐藏通道。黑魔导士村子的进入方法：潜入水下后，可以看到地图下方有个很狭长的通道，走到尽头再上浮就可以看到村子了，里面有LV7的魔法卖。

古代人迷宫～水晶塔

鲁那斯他们向着下个目标——水晶塔(クリスタルタワー)出发，往东北方向走，在一条有8个巨人守卫的峡谷停下，先下到陆地上，步行通过8个巨像，之后再进入。先是古代人迷宫(古代の民のめいきゅう)，进门之后就能看见土之水晶，靠近后巨人BOSS出现，难度也不是很大。解决之后终于可以再次转职了，多了魔道贤者，导师，贤者，忍者，大贤者这几个职业。接着往上走，穿过遗迹就可以进入水晶塔了。到了一个被法术封印的大门前会被传送到禁断之地尤里卡(禁断の地 エウレカ)，这里可以拿到各种职业的最终武器，2–7层的中间位置，每层都有一个，而且有比较强的杂兵看守。第8层是交易场所，左边卖LV8的魔法，右边卖召唤魔法，从右边的密道通过，可以买到最强的装备(价格有些吓人)。回到地面水晶塔，用左面的一个大门进入水晶塔，历尽千辛万苦终于来到顶层，在一面镜子前面发生剧情，这时以前加入过的队友都出现了，在他们的帮助下，主角们顺利地进入了镜子，迎接撒旦BOSS的挑战。刚打完还没来得及喘口气，黑暗之云出现了，好在这场实力悬殊太大，我们能做的就是看着鲁那斯一行人被他蹂躏。

ティターン	
HP	29000
等级	46
金钱	13500
经验	27600
攻击力	96
防御力	44
弱点	无

まおうザンデ	
HP	49999
等级	50
金钱	25000
经验	34000
攻击力	110
防御力	48
弱点	无



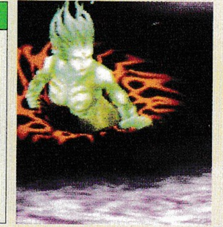
提示 打完水晶塔后等级应该提高不少，这时候有必要发展下支线剧情——收服三大召唤兽。先去萨洛尼亚右下角的山洞(潜水)，收服奥丁神，回到浮游大陆，到西边的杜尔湖(ドールのみずうみ)收服海蛇，最后一个就是之前一路追杀鲁那斯的飞龙——巴哈姆特，在浮游大陆右下方的巴哈姆特洞窟(バハムートのどうくつ)里。三个召唤兽都不容易打，拿齐全部最强装备再来吧。

暗之世界

再次整顿下身上的装备和道具，这次要去的是最终迷宫暗之世界(やみのせかい)，身上的药草要带齐了，进去后就出不来了。里面的怪物都很强，HP要保持在2000点左右，否则敌人一个暴气攻击就会挂掉，道路并不算很复杂。打最终BOSS之前先干掉四个角上的杂兵——恶神，双头龙，地狱猛犬，蛇身女妖，把4个暗之战士解救出来。虽说是杂兵不过也很强，全部清光后再去见暗黑之云。最终BOSS果然不是一般的强，物攻魔攻高也就不说，还不时的让你变青蛙，如果不做好防御措施的话，很快就全灭，多用白魔法师的辅助性魔法减少伤害，变青蛙后要立刻恢复原形。N回合苦战后，BOSS终于倒在战士们的脚下，世界又恢复了平静。

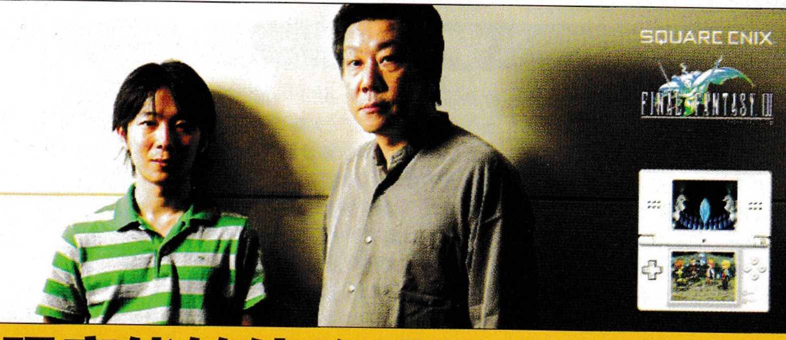
暗の四战士	
HP	99999
等级	55
金钱	66666
经验	66666
攻击力	123
防御力	46
弱点	无

黑暗の云	
HP	120000
等级	60
金钱	70000
经验	99999
攻击力	120
防御力	55
弱点	无



由于时间和篇幅的关系，无法把隐藏要素登在杂志上。
关于本作详细的隐藏要素问题请看 levelup 论坛上的《最终幻想 III》专区。(http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=78)

自从1990年在FC平台上登场以来，从未在任何平台上移植过的《最终幻想III》在经过了16年岁月后终于在NDS平台上登场。为了进一步了解16年来首次移植的本作，我们来听听总指挥田中弘道和总监浅野智也对于本作的全面剖析。



为了让新一代的玩家能够体验《最终幻想III》

田中弘道×浅野智也特别访谈

并不单纯是移植，而是完全重制的新作

田中：如果是移植的话我认为本作的制作会更简单一些。以前关注过本作的玩家应该知道，之前我们尝试过在其他平台上移植本作，但是由于ROM容量问题、技术性问题或者是开发人员的关系，始终没有成功地移植本作。因此在这16年以来，本作一次都没有成功地移植到其他平台上。

16年前FC版的游戏画面虽然只用了3种颜色，在当时图片描画方面我们已经是非常努力了，但16年后的现在开发游戏总不能用3种颜色来描绘游戏画面，所以只能按照原画来重新制作，这时开发小组的成员反映，既然是重画的话那就干脆来个3D画面如何。于是最后就决定以3D画面的形式来重制本作。

为什么选择了NDS平台？

田中：2004年10月7日的“NINTENDO DS PREVIEW！”发表会上突然发表“在NDS平台上推出《FFIII》”。其实当时我也不知道这个计划，当时我还在从事《FFXI》的开发，由于网络版的《FFXI》开发比较繁忙，所以开始《FFXI》的开发之后我以为今后就不会再参与家用机版《FF》的制作。但是当时在社内只有我一个人拥有原版（FC版）的全企划书和游戏数据，如果是单纯的移植作品的话可以把资料递给别人，让其他开发人员来制作，但是从FC版推出到现在相隔的时间实在是太长，已经无法以简单的移植形式来推出本作。因此我决定要亲自参加本作的开发。在本作的开发期间还要涉及网络游戏方面的开发和运营，虽然比较繁忙但是由于浅野的帮助，最后还是开发出一款令人满意的作品。

之前没能实现推出复刻版的理由

田中：当时在FC平台上推出《FFIII》的时候，在技术方面上似乎已经达到了极限。虽然是一次移植，但内容方面上变化还是相当大，难度



相当高，无法以令人满意的形态完成。

几年前我们试图在家用机上以3D形式来移植本作，但是难度太大，开发人员人手不足，而且没能找到开发总指挥的合适人选，因此在开发途中只能放弃移植。

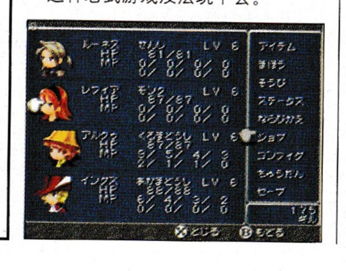
本作的开发成员构成

田中：当时参与了FC版开发的成员目前社内只有我和青木和彦，我们两个人就担任开发总指挥，音乐由植松伸夫来负责，另外还有《FFXI》的画师相场良佑和《FFXII》的人设吉田。而实际的开发是由MATRIX公司来负责。

浅野：MATRIX当时负责《勇者斗恶龙V》移植版的开发，结果该移植作品做得非常不错，因此这次我们决定采用该厂商来开发本作。

关于移植《最终幻想III》的过程中所受到的压力

田中：由于我还要做其他游戏的开发，所以之前尝试的《最终幻想III》移植作品我都没有能够亲自参与，所以之前只是在心里希望开发能够顺利，但始终没能成功地移植。而本次已经离FC版相隔时间太久，所以无论如何都要亲自参与开发，因为大家对本作还是很期待，所以不能轻松地去面对本次的移植，不能让玩过FC版的玩家认为“与原来风格相差太大”，也不能让没有碰过FC版的玩家认为“这种老式游戏没法玩下去。”





TANAKA HIROMICHI
田中弘道
——游戏总指挥/总监

代表作：
《最终幻想I～III》（FC）
《圣剑传说2、3》（SFC）
《SA・GA2》（GB）
《最终幻想XI》（PS2/360/PC）
在FC版的《最终幻想III》中主要负责整体游戏设计和数据调整。

开发小组对本作的想法

浅野：FC版发售的时候我还是一个小学3、4年级的学生，《最终幻想III》是我第一次接触的RPG，也是我第一款通关的RPG游戏，所以我对这款游戏的印象非常深刻。另外开发小组MATRIX的大部分成员也都很年轻，估计他们也都有跟我一样的想法。

制作过程中最小心的部分

田中：不能让玩过FC版的玩家认为觉得本作玩起来比较陌生，但也不能纯粹地移植。两者之间的平衡调整方面还是有一定的难度。所以在移植过程中我们留意了保留当时的游戏感觉。

浅野：我们完全保留了当时玩游戏的时候印象最深刻的地方，比如我当时玩FC版的时候对“双手持剑16HIT”攻击命中时的音效特别有印象。

完全3D化的理由

田中：虽然社内也有很多“希望在保留2D的情况下进行重制”的意见，但是在我的心中16年的岁月实在是太长了。虽然2D画面有它的好处，但是如果想用现在的游戏风格来表现故事剧情的话，2D画面还是不太适合。毕竟利用3D手法的表现已经是一种趋势。

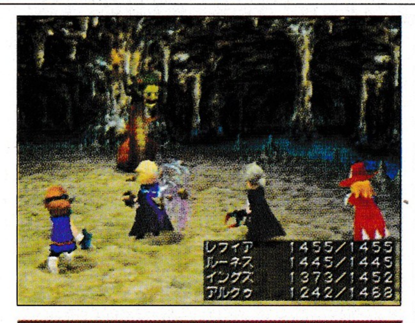
可能接触过FC版的玩家不会这么认为，但是NDS的玩家当中有很多是没有接触过本作的玩家，我想对他们来说用2D的手法来表现的本作不太适合。为了让新老玩家都能够接受本作，所以我们最后还是决定用3D的手法去制作。

关于本作的音乐

田中：由于这次加入了开场动画，所以请植松先生为本作制作一首新曲。结果他意外地答应负责本作的全部歌曲。本次的音乐制作都是由和植松先生长时间一起制作音乐的社内音乐制作人来负责。植松先生和我的想法一样，不要跟FC版的音乐风格相差太远。

浅野：除了音乐以外，FC版的音效方面也令人印象深刻，比较细心的玩家应该知道，切换画面的时候其实有两种效果音，一个是从下到上、另一个是从上到下的效果音。当然不能和FC版一模一样，但是风格方面我们完全保留。

田中：很多游戏都有它自己独特的音效，如果接触时间长的话，只要听出这些音效就可以判断出游戏。切换画面时的音效其实不是植松先生做的，而是当时的程序员加入的一个程序性音效。



收录开场动画的理由

田中：虽然本作采用了3D，但是随着镜头的远近和视角变换，无法完全体现出完整的战斗场景。所以我们决定在游戏开始之前播放大量的影像来让玩家在脑海里描绘游戏中的场面。

游戏中的大多数情况下我们不得不把表现方法更加简略，但如果是影像的话可以完全表现我们所想表现的任何事物。为了重新表现《最终幻想III》的世界观，我们决定加入了片头动画。

关于影像中角色和游戏中角色之间的等身差

浅野：其实“《FF》系列”还没有用8头身来表现黑魔道师、白魔道师、红魔道师等职业角色。因此在影像中可以了解职业角色成了8头身会是什么样子。

田中：如果把游戏中角色表现成8头身的话，会很难看出角色的表情，而且本作原来是一款2D作品，所以决定在游戏中还是以丰富的表情来表现出角色的个性。



同时采用两画面的影像

浅野：本来用的是单屏画面，而到了后面，社内的CG影像制作小组自愿想做双屏画面的CG影像。

田中：当单屏画面的影像完成时，给他们看了《圣剑传说DS 玛娜之子》的双屏画面CG，我想这可能给了他们带来不小的刺激（笑）。

浅野：正在制作影像的时候任天堂推出了NDSL。

田中：本来是为NDS主机调整颜色和亮度，而后来又改成了合适NDSL主机的颜色和亮度。

给4位主人公添加个性的理由

田中：FC版的人物虽然无个性，但说话的场面还是相当多。只不过是谁也不知道4名主人公当中到底谁在说话。所以和整篇游戏中一句话都不说的“《勇者斗恶龙》系列”的主人公相比，性质不太一样。

另外在剧情对话中如果还是像FC版那样四人一体的话会觉得很奇怪，所以就决定给四名主人公带上个性。其实FC版的开发完成不久的时候就觉得无个性的主人公不太好，当时就想如果以后要复刻的话就给主人公添加个性。

剧情中的最大卖点

浅野：那就是利用双屏画面的剧情。虽然不是所有的剧情都是双屏画面，但重要的剧情都采用了双屏画面。另外还关注一下角色在剧情中丰富的表情。当年玩FC版的时候，觉得本作的角色非常可爱，在NDS版当中我们依然保留了角色们可爱的动作和表情。

关于本作的转职系统

田中：FC版中两个最强职业“忍者”和“贤者”的职业性能太强，我想绝大部分玩家在游戏最后选择的职业都是两个忍者和两个贤者，结果成为了只有忍者和贤者来通关的游戏。

而在NDS版中我们慎重考虑到每一个职业的平衡性，给玩家带来更多的选择。在FC版中经常出现虽然喜欢某一种职业，但由于能力和性能方面问题，不得不转成其他职业的情况。为了避免这种情况，我们给大多数职业增加了各种技能。

浅野：比如在FC版中不太好用的或者只有在特定的场面上才能转职的学者、风水师、猎人等职业，在NDS版实用性大大增加，只要玩家喜欢的话可以用到最后。

跟《最终幻想XI》比较类似的世界观

浅野：当时有人说《FFIII》和《FFXI》的世界观比较类似。

田中：也许是《FFXI》的世界观接近于《FFIII》的世界观。参加《FFXI》的石井浩一是曾经跟我一起开发过《FFI》~《FFIII》的伙伴，我们很早开始就涉及“剑与魔法的世界”和“水晶的世界观”的研究。之后我和石井就不怎么涉及“《FF》系列”了，而我们两个接下来共同开发的作品就是《FFXI》，所以两者之间的世界观可能看起来很相似。

浅野：《FFXI》中会有不少《FFIII》中的怪物登场，所以之前还考虑过要不要沿用《FFXI》的多边形数据。

田中：在企划本作的时候还以为能沿用不少《FFXI》的东西，但后来决定还是全部重做。

两位最喜欢的职业

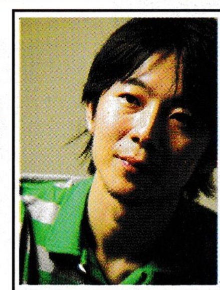
田中：由于FC版的所有职业数据都是自己设定的，所以任何职业都难以舍弃。

如果是FC版的话，毫无疑问就是忍者和贤者，这次呢……就选魔剑士吧（笑）。

浅野：我是比较喜欢移植后被强化的职业。因为为了确认到底有没有强化，所以几乎天天在测试，所以对这些职业的感情很深。比如说吟游诗人的“吟唱（うたう）”技能的效果被强化，另外风水师的“地形（ちけい）”技能的大幅强化。像这些在FC版当中不怎么活跃的职业，在本作中都有所提高。

关于游戏平衡性

田中：在FC版当中觉得不合理的地方，在NDS版中有一定的改善。在游戏难度方面，虽然在一部分迷宫中加入回复点等部分，但整体难度上并没有太大改变。本次的平衡性调整方面都是由负责FC版怪物数据的青木和彦来负责。



ASANO TOMOYA

浅野智也

——游戏负责人

代表作：

《钢之炼金术师1～3》（PS2）
《格兰蒂亚X》（PS2）

本作的游戏总负责人，在PS2平台上推出的《钢之炼金术师》三款作品都是由他来负责。

关于最终迷宫的记录点

浅野：这个嘛……就玩家亲自去确认吧（笑）。

关于读盘时间问题

浅野：在今年的E3展上玩过体验版的玩家们对本作的评价很高，也非常期待，对此我也非常高兴也很放心。只是有一点，不少玩家对“读盘速度”不太满意，那一次的试玩版读盘速度确实有些问题，但是经过调整正式版的读盘速度已经达到了令人满意的地步。

田中：E3的体验版并没有压缩，并且没有进行优化。正式版的读盘速度已经大幅改进，如果和FC版对比一下就会知道，两个版本的读盘时间相差不多。

本作的一大亮点

田中：特别想强调的一点是乘坐飞空艇离开浮游大陆时的海面效果。FC版中定义为“沉没在大海中的世界”，而本作的定义稍微不同，是个“时间被停止的世界”。记得当时有不少玩家第一次玩FC版的时候在这个场面受到不少刺激。本次具体采用什么样的表现，这就请玩家在游戏中亲自体验吧，保证让玩家带来一种和FC版不一样的感动。

浅野：这次在职业平衡性方面大有改善，吟游诗人、猎人、海贼等职业的实用性在本作大有改善，可以根据玩家的喜好来选择职业。

关于重制版的完成度

田中：NDS版的测试和试玩都是由玩过FC版的人来进行，大家一致认为游戏的每一个细节部分都留下了FC版的痕迹，同时还觉得非常新鲜。所以我敢保证本作会给玩过FC版的玩家带来很怀念的感觉，让他们认为本作才是真正的《最终幻想III》，同时不仅仅是一次怀旧，更能给第一次接触本作的玩家带来新鲜感。

（完）







自虐有快感

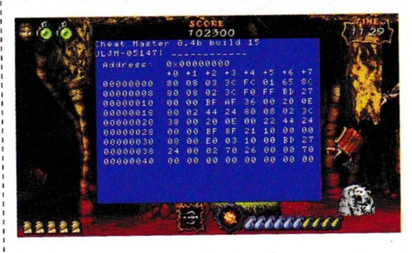
——用金手指提高游戏的“乐趣”

与友人聊天，友人说道，“金手指这东西就是那‘渣’，好好的游戏修改之后，一点难度没有还玩啥”！兰姆挑衅说：“只要你愿意，我能用金手指帮助你充分享受游戏，让你想要的游戏乐趣提升200%如何？”于是兰姆改了个游戏给这位朋友玩，3分钟过后，问其有快感否？答曰：“爽！要的就是这感觉！”可惜，半小时过后，那位友人一脸沮丧的过来了，说：“伤自尊了，太难了，你帮我调简单点吧。”

居家必备的自虐工具	
工具名称	DevHook 0.46城寨特制金手指版
工具版本	CM4
适用范围	1.5版PSP
下载地址	pocket.levelup.cn

自虐工具使用原理

游戏里面所用到的各种数值，比如HP，MP，都是储存在内存当中。而当游戏要使用这些数据的时候，就要从内存读取，然后才会显示在屏幕上。为了方便程序查找，就把这些数据按一定大小（比如1个字节）分成若干个小块，然后给这些小块再编上号。而这个编号就是我们通常说的“内存地址”，程序会根据这个编号，读取对应的数值，然后游戏中就会有相应的显示。想对游戏进行修改，就必须找到那个地址，然后修改地址里面的数据。



查看到的内存的地址和数据，左边的00000000的是行号，一个完整的地址由行号和上方的列号（0、1、2、3、4、5、6、7）构成，例如图中第七行第七列的行号为00000030，列号为7，那么该单元格的内存地址就是0x00000037，而单元格所对应的数字就是该内存地址所对应的数据。如果遇到前面的行号结尾为8，那么实际地址则是8+X（X为对应的列号，该处为十六进制计算）。

如何找到地址，这就是需要我们开动脑筋的地方了，不动脑，就连自虐都不会那么容易。比较常用的方法就是，根据现有数据去反推地址。因为我们知道，地址和数据是一一对应的。但在某个时刻，可能会有很多地址的数据相同，比如可能在内存中很多地址的数据都是100，但由于其他地址并不对应我们要修改的数据，所以下个时刻，他们很可能会变化成其他的数值。这时候用排除法，当我们刻意的在游戏中去改变这个数值，比如故意挨敌人一下，或则使用一次魔法，这种变化就会更明显了。

自虐工具使用说明

（由于英文版在使用中较中文版稳定，故以下都以英文版进行介绍。）

01 菜单界面

在游戏中默认是同时按住“音量加”和“音量减”调出金手指的主菜单。在主菜单上可以进行金手指的各种操作，无论是自己搜索地址还是填写别人找到的代码都是可以实现，甚至可以将PSP当前内存的数据抽取出来，在记忆棒上生成一个文件，以方便在电脑上仔细研究。下面是金手指菜单的详细功能说明：



▲菜单界面

Search Value	搜索地址	根据数值查找相应的地址，金手指制作的主要过程。
Address Table	金手指列表	目前使用中的金手指代码，可以在此进行增减、修改和锁定等操作。
Save Table	保存代码	将目前使用的金手指代码存为一个文件，以供下次使用。
Load Table	读取代码	将保存下来的金手指代码载入表格，在当前游戏中使用。
Dump Memery	抽取内存数据	把PSP内存中的数据读取出来，以供之后使用PC进行查看和修改。
View Memery	查看内存数据	浏览当前内存数据，有经验的人通过浏览内存就能分析出所需要的地址。
Setting	设置	进行按键设置等一些设定。
Exit to Game	返回游戏	退出金手指菜单，继续游戏。

02 金手指列表



▲列表界面

第一列Address表示地址，第二列Value表示数值（16进制），第三列Type表述数据类型，第四列Lock表示是否锁定。

地址和数据之间的关系前文已经介绍过了，这里不再重复介绍，而数据类型选择Auto自动判断即可。Lock一项则是控制是否将所需要的数值固定住，比如要实现HP不减、金钱不减这类的目的，就必须锁定那个数值，当你不想要修改时则可将其设置为不锁定。

SELECT	删除代码	将光标所指示的那行代码删除
START	增加代码	增加一条新的金手指代码，可以将已知的地址和数值填入。
CROSS	修改代码	按圈键修改光标所示的那行代码的地址、数值、类型
TRIANGLE	查看内存	查看内存中当前地址附近的其他地址。
SQUARE	锁定/不锁定	切换是否锁定修改。

03 设置

选择Setting后可以自定义该金手指插件的一些功能，例如设置调出菜单的快捷键，是否启用截屏功能等等，对于美版习惯的玩家，还可以将×键和○键进行调换，将金手指的操作改为按×键确认，○键取消。

Shortcut	快捷键	修改调出金手指的按键
Swap CIRCLE/CROSS	切换○键和×键	对于美版机或美版游戏将会比较方便
Auto load table	自动读取	设置是否自动读取金手指代码
Lock intercal	自动锁定	设置是否自动锁定金手指代码
Enable screenshot	截屏	是否使用截屏
Screen Key	截屏键	设置截屏所用的快捷键



▲设置界面



自虐实战 ——《极魔界村》59秒死亡倒计时

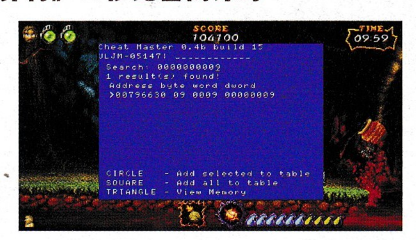
要达到的自虐效果很简单，就是要你玩命向前冲，59秒内如果你没有过关，那么就会很遗憾的告诉你"TIME OUT"。那些追求极速通关的达人们也可以使用这个方法来达到不断锻炼的目的。



让我们启动DevHook进入游戏，可以看到屏幕右上角显示当前剩余时间为11分33秒。

根据我们制定的自虐目标，要让这个时间从11分33秒变为00分59秒，我们只要把剩余时间的分钟由11修改为0，那么以后进入游戏剩下的时间就是59秒了。

现在，我们按"音量加+音量减"，调出金手指菜单，选择Search Value>New Search，新



建一次搜索，然后查找数值为"11"的地址。等待几秒后，就如先前所说的同一时刻数值为"11"的地址可能会有很多，报告查找到了27293个地址。按×键返回游戏。

领着我们的亚瑟到处晃悠一下，打发时间。等剩余时间变为9分59秒了。我们再次按"音量加+音量减"，调出金手指菜单，选择Search Value>Search Again，在上一次的结果中查找"9"。因为我们所需要的地址混在其他地址中间，这个时候，其他不相关的地址就会变为其他数值，而只有我们要查找的地址会变成"9"。于是，查找的结果是只有一个地址匹配。Ok，这就是我们所需要的了。然后输入我们所想要的数值，为了达到自虐的目的，将其设置为"0"。

返回游戏，修改成功，剩下的时间不多了，同志们玩命往前冲吧！

抛块砖头，希望能回收点玉回来，其实自虐的方式可以有更多花样，比如：你可以将敌人BOSS的HP改为9999999，或者把自己的攻击力改为1，然后玩玩蚍蜉撼大树；再要不然在SRW中把杂兵改为一击必杀，要想爆机就全靠你的RP了。这样自虐应该够有快感了吧？

在兰姆看来，金手指就是一把双刃剑，在不同人的手里使用出来的效果也是完全不同的。现在生活节奏越来越快，很少人能抽去时间耐下心来好好地去"练习"一款游戏，这时候使用金手指令游戏变得轻松一些也未尝不可，而如果是专业级玩家，利用金手指，可以挑战种种"不可能"的极限玩法，金手指这时有能作为修炼的秘宝而使用。



市场简讯

烧录卡步入新时代

这绝对是一次划时代的突破，和那些GBA卡型烧录卡彻底说再见吧。近日，作为GBA时代的老牌烧录卡厂商之一的ediy小组在沉寂了数月之后终于爆发，拿出了自己潜心研究多时的秘密武器——DSLink。DSLink使用NDS接口的烧录卡，采用microSD作为游戏载体，最大支持2GB的microSD卡（合8Gb NDS游戏容量）。这款烧录卡的意义就在于它是一款支持扩展卡的NDS烧录卡，并且做到了完美不凸出。



我身上只带一张卡

一套烧录设备都有哪些？通常的配置是：烧录卡一块，闪存卡一张，读卡器一个。对于没有个人电脑的玩家，找别人写个游戏往往需要带上如此之多的装备。不过现在，如果您使用DS-X，你只需要上DS-X本身就可以了。这玩意自带USB接口，U盘架构免驱动，弄台电脑就能往里面拷东西。甚至不要转换程序，随处可见的NDS ROM直接拷贝到DS-X里就能玩。不过缺点也是有的，DS-X自带512MB(4Gb)空间，不支持容量扩展。



新软速报

Ez2psp

由levelup.cn论坛上的几位来自PVN制作组高人联手打造的目前最强转片工具Ez2psp终于诞生。以他们多年来的转片技巧和心得让转片更简单，更快捷，更清晰，这就是这个软件诞生的初衷。Ez2psp能够将各种视频格式转换为PSP能够播放的AVC或者PMP-AVC格式，能够自动检测影片的码率和长宽比，并作出相应的调整。任何人使用Ez2psp，哪怕片源是RMVB都能转换出令人满意的效果。总之，你要决定的事情就是，过一会儿你想看点啥，就这么简单。

适用范围	Windows 98/Me/2000/XP
软件版本	Ez2psp v1.5
	Ez2pspX v0.2.20(外壳)
下载地址	pocket.levelup.cn

CPS2PSP

在前期介绍过的CPS1模拟器之后，现在CPS2模拟器也闪亮登场，《少年街霸III》、《口袋战士》、《恶魔战士》这些耳熟能详的名字又将在PSP上继续他们的战斗。CPS2PSP最新版本为TEX5，模拟水平已经达到了一个较高的水平。美中不足的是，CPS2PSP不像CPS1PSP那样可以直接运行下载回来的CPS2 ROM，而需要用附带的电脑上的软件进行处理方可使用，不过"游戏城寨 掌机频道"上现在提供已经转换好的三十多款经典游戏的整合版压缩包的下载，下回来就能玩了，还等什么？

适用范围	1.5版PSP
软件版本	Text 5
下载地址	pocket.levelup.cn

No$GBA

这是一款从GBA时代走来的模拟器，直译的话就叫做"不要钱的GBA"，但却是一个收费的模拟器。而现在其破解版本已经能在电脑上运行较多的NDS游戏了。虽然有些速度比较低，画面偶尔有缺损，但已经运行起来了，似乎又离梦想的实现又近了一步。对于没有接触过NDS游戏的玩家来说借此体验一下NDS游戏也是不错的。

适用范围	Windows 98/Me/2000/XP
软件版本	2.3
下载地址	pocket.levelup.cn

Ewin2 Tools

Ewin小组总是在不断地满足玩家提出的苛刻要求，玩家要什么他们就给什么。现在，通过升级最新版的内核，Ewin2也能支持长文件名和中文名了。更加重要的一点是，Ewin2可以自由设定语言的，无论是哪个地区的玩家都能轻松通过更换语言包来支持对应他们的语言。另外，Ewin2还加入了贴心的急救功能，假若不慎升级内核出错，可以按住方向上键开机，重新写入内核。

适用范围	EWIN2系列
软件版本	转换程序 v1.00 beta0818
	内核 v1.71
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.ewinflash.cn

EZ4 Client

虽然EZ4/EZ4L目前的兼容性还比较令人满意，但对于编号较前的早先的NDS游戏却仍有几个无法运行。现在EZ小组在添加了软复位功能后，总算是想起修正以前工作所留下的疏忽。通过这次0819版更新，修正了之前的0727版本由于使用软复位而导致部分游戏无法存档的错误，并修正了早期游戏的转换问题，令EZ4的兼容性又再次提高，令EZ4的用户颇感欣慰。

适用范围	EZ4系列
软件版本	转换程序 beta3 D0819
	内核 v1.68 D0819
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.ewinflash.cn

M3 Manager

NDS有两个屏幕，大家是否有想过用双屏来看电影？现在M3小组别出心裁的把这个功能开发出来了，一共有五种播放模式：上屏幕全屏播放、下屏幕全屏播放、上下双屏播放、上下双屏倒立播放、窗口模式播放五种，晕乎吧？根据Gbalpha小组的说法：利用下屏幕使用正画面，上屏幕倒立播放的功能，可以在坐对桌或和朋友聚会的时候，让不同方向的朋友都可以独立享用一个屏幕，不用担心视角问题而导致的画面变暗。

适用范围	M3系列
软件版本	转换程序 C25
	内核 v4.10 C25
下载地址	pocket.levelup.cn
	www.gbalpha.com

篇幅有限，更多更新内容请访问 http://pocket.levelup.cn.

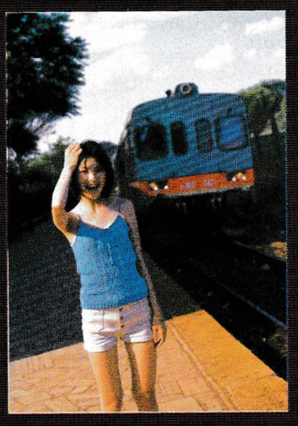






田中丽奈













Profile

- 身份：演员
- 生日：1980.05.22
- 出生地：福冈县久留米市
- 血型：A型
- 星座：双子座
- 身高：158CM
- 三围：B77/W56/H86
- 兴趣：绘画、摄影、KTV
- 特技：汉语、茶道
- 喜欢的艺人：中山美穗，安室奈美惠
- 喜欢的音乐：Misia的R&B类型
- 喜欢的颜色：粉红色
- 喜欢的食物：草莓，日本菜
- 不喜欢的食物：花枝
- 最重要的东西：家庭
- 想尝试的工作：小说

CM

朝日新闻
Santory
富士胶卷
味之素
NTTDoCoMo
九州片
Lion植物物语
富士通
Glico
资生堂“TSUBAKI”

电视剧

1999.01 OVER TIME

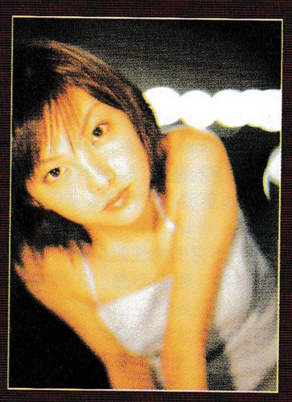
电影

击浪青春（1997年）
初恋（2000年）
TRIPPING（2006年）
幽会（2006年）

TANAKA RENA











TANAKA RENA







初三的时候，英语老师给我们讲解过一个例句，我还大概记得（印象啊，可能和正宗的英文有出入）：It may be right that beauty is but skin—deep, but I think if a girl looks pretty, her good manners are more easily to be accepted. 这句话就是说：人不可貌相，但我认为如果一个女孩长得漂亮，她的美德也更容易被接受。

你也承认NDS没有NDS Lite漂亮，而它们的性能是相同的，受欢迎程度是不同的。没错，外表真的很重要，我们心虚，才高喊不要以貌取人。突然想起一首老歌，"谁的长发飘曳在风中，眷顾红尘发亮的瞳孔……此生为了美，死都不后悔，就让水晶珠链沾着泪……"，就这样定了这个题目。也许，你不是这么认为的，你觉得美貌是浮云，那或者是因为你已经拥有了它。



此生为了美

本次levelup私房话的话题是：为了美丽的容貌，或者美丽的异性，你愿意付出什么？（请以娱乐的心态回答，不用太当真^—^）



都说女性爱美，还只爱外表的艳丽，其实，都只说对了一半。爱美之心人皆有之，女性、男性，乃至不男不女，谁不希望自己能被别人艳羡赞美？而或，能有华美的外表，无论是待人、处事甚至是在社会上，你总归能给人良好的第一印象。"好的开始是成功的一半"，自然对你很有好处。但是，外表能决定开始的潜力，却不能决定终结的命运：红颜薄命，绣花枕头一包草，人活在世上，到你消失之后却只能让后人记得你是个倾国倾城的美人，或是因美貌毁了一人，一国，一世，也不过如此吧？但是，若你是因知性或感性而闻名于世，你给世界带来了不仅是人类进步的贡献，还有大家对你更为真实而由衷的赞美，这种美丽不是让人惊羡于视觉，而是珍重于人们最为珍贵的"心"。人们能在短短几十年的生命中，发现，体验，进而感悟你给他们带来真正升华的"美"，而或由你的感化而自我发现，创造新的"真之美"，才是美丽的最高境界。让自我的内心不断充实，用心的美，美化整个世界。

——零の红ぃ蝶（levelup.cn 网友）

所谓美丽的东西人人爱，很少有人能真正认为美貌不过是层皮相，等过了N年之后就全都一样了——若是当真如此，N年之前让大家怎么过。所以大多数时候，声称自己不在乎这些东西的人，无外乎为了证明自己与众不同，或是吃不着葡萄只好说是酸的。



不过大概很多人都清楚的在自己脑袋中有这样的概念：即便是喜欢美丽的东西，但也不过仅限于看而已，最后还是乖乖回家该干嘛干嘛。别看某些人说什么"唯美派"，其实没人真就绑在这棵树上吊死。为了美，我们可以付出金钱和时间，但是也仅此而已。

——源秀一（友情客串）

世上有两种人，一种人长得可以得到原谅，另一种人则长得无法原谅。第一种人无论做了什么，别人也只会说句"没关系"，但那些事却是第二种人不能做的。就像笑话说的，好学生睡觉都在看书，而坏学生只会在看书时睡觉。这就是差别，甚至可以说是歧视。以貌取人的人不在少数，敢摸着良心说自己从来没有嘲笑、讽刺过别人的又有多少呢？所谓"爱美之心人皆有之"，祖宗留下来的话，多数时候都是真理。

——圣焰之光（友情客串）



美丽，我没说错的话，每个人心中的美都不一样。我打个最简单的比喻，欧美人与亚洲人的审美观就完全不同，所以如果要单纯去说美貌的话，那真的太可笑了。

很多情况下我们追求的并非美貌，好似美女一词，我想每个学校都有校花之类的人物所在，但是否就证明她们确实美丽无边呢？答案自然否定，也就是说所谓的美貌其实只不过是随时间地点人物的不同而改变的一种说不清楚的非物质玩意罢了。

换个方式来说说，很多人一辈子追求的并不是美貌，也不是财富，而是难能可贵的开心。我们不要把外表看得太过重要，就好象大多数男孩子喜欢看美女一样，那么我反问一句，看美女能得到什么呢？没错，其实很多情况下看美女并不是只为看这个美女，而是开心。只要开心了，我有什么不可以？爱美也是这个道理，主要就是以开心为主，以自身为主……

——我爱PSP（levelup.cn 版主）

外表不重要？扯吧。在这样的时代，真正才貌双全的女孩凤毛麟角，万中无一。就算有，你也必须具备与之匹配的实力，才能得到那颗高贵的芳心。似我等升斗小民，娶一个清高的才女回家，不是给自己找堵么。未必才高天地，却往往自叹红颜薄命？满足吧你。上帝总是给你一些，不给一些，都给你占全了，那些花瓶还有的混么？别给我说什么诸葛孔明能成就大业，正是因为家有丑妻相夫教子，才使他收束精力，事必躬亲，把蜀地打理得井井有条。拜托，这都啥年代的老黄历了。他能忍人所不能忍，我一介凡夫俗子，却没这么高深的觉悟。娶个美女老婆回家，当花瓶看也好呐。天天请眼球吃冰激凌，不亦乐乎，有才无才，随缘吧。很有些人，比如陆小曼，她们的才华，是在婚后才表现出来的，没有徐志摩的英年早逝，又何来陆小曼的痛定思痛，洗尽铅华，专心向学，红粉骷髅，弹指百年？对不起，百年太远，只争朝夕。不在乎天长地久，只在乎曾经拥有。

——czk11（levelup.cn 网友）

外在美是肯定重要的，因为当你第一眼看到一个异性时，首先看到的肯定是她（他）的外在。具有外在美的异性会让你更想与她（他）接近。不过要是她外在不堪入目的话，即使她内在美可以堪称完美，那在第一次接触时你还会主动献上殷勤吗？内在美是要靠时间去发现的。而在了解了那个具有外在美的异性后，如果她不具有内在美的话，只不过是一个空壳，那就没有为她付出的价值了，甚至会为以前为她付出的感到悔恨。但是如果她不仅有外在美，还有着足够吸引你的内在美，为她付出再多也值得。所以，评价一个异性的最好方法就是给她外在打个分，再给她内在打个分，除以2。

——风俊萧（levelup.cn 网友）

美丽只会绚烂在特定的几年，等到人老珠黄时，又有多少人能保证当年的娇嫩容颜不被摧毁。有人高呼“人不可貌相”，但他又是否愿意在公众场合拿出一个不能闪耀的女友？于是这就产生了“小秘”，便有了争吵，便有了破碎，便又多了单亲家庭长大的孩子。人对美的追求，对美的欲望是无止境的。因为这就是人类。谁会拒绝无条件让自己变得美丽？没有。但是如果加上条件呢？有人犹豫了。因为那不是他绝对的追求。他或许失去了那么靓丽的外表，但是他仍能为他自己所渴望的，所得到的而活得精彩。而有的人却会斩钉截铁地说，只要让我更美丽，我愿意。那么，他就错了吗？或许没有。因为人所追求的不同，而几乎所有的人，都会为了自己所追求的而不惜付出代价。为了美丽，他能放弃他认为对于他来说次于美丽的东西。而当所有的低廉物品全都出售，需用等价的事物来换取时——正如古人所云：鱼与熊掌不可兼得——他或许还会选择美丽。只因为那是他的追求。我们没必要去感叹或是批判谁为了美丽付出了什么。只因为人的观念有所不同。而实质上他并没有过错。

——我也来BT（levelup.cn 网友）



美人就像是每个人心目中的经典歌曲，虽然每首都旋律各不相同，但回味无穷。没有人不喜欢美的东西，这是人的本性。但面对美貌时的心态要放正，应该去欣赏和赞美，吃不着葡萄说酸“其实XXX长得一般……”如何如何，又或者色心大起随后尾随的“流氓”行径都是不可取的。正如文怀沙老人所说的，“平生只有两行眼泪，半为苍生半美人”，以博爱的心态对人，以欣赏的心态对美人，生活会平添许多乐趣。谈到愿意付出什么，这就要看爱的深度而不能用有多美来衡量。你大概不会为素不相识的美女付出一切，但如果是自己深爱的女人，即便是付出生命也是心甘的。

——风间仁（游戏城寨 编辑）



学生里现在为了美肯付出的无非就是好不容易得到的零用和放学后以及放假的时间了，女生去做头发，买各种护肤品化妆品，平时在学校里就“适当打扮”，尤其是高三的。而男生也坚持买发胶弄个好看的发型——每天早上都要弄个十来分钟或更久才能出门，我有个从小学到高中都同校的朋友就是这样。为了美无非就是要付出时间和钱，但太过在乎这个而且太过相信它的话也会让你付出你想不到的。我们是不想听到别人说这个太难看或丑之类的话，但为了美可以付出的不仅是花在打扮上的时间，也可以是花在“打扮你的气质和涵养”上的时间。的确平时说“不要以貌取人”是一句空话，可我认为只要不是太难看的——比如我，那么为了“美”我们可以付出的还有“打扮自己气质和内涵”的时间。

——史昂（levelup.cn 网友）

爱美之心，人皆有之，问题是程度高与低而已。本人绝对是那种超级喜欢美丽的事物，但对自身的打扮却毫不在意的类型（典型的OTAKU），所以说我不会为了自己漂亮而付出什么，尤其金钱是要作购买同人志、CD、漫画之用。不过说到美丽的异性……让我突然想起在高中时代，每天晚上上完补习课后，和某同学一起飞赶到车站，就只为了去看某个和我们乘同一班车的帅哥。虽然有时候会碰到，但大多数时间都是见不到的，但我们还是天天如此奔跑，估计这就是我惟一为了美丽的异性而去付出的东西了。

——吉祥天（游戏城寨 编辑）



本人先天不足，长得那个是一马平川呀！看韩国那些明星都把自己的脸当石膏雕，也动过整容的念头，但又太怕痛，何况忍痛换来一时的美丽还得担心副作用……但喜欢美丽事物的心情是不会改变的，人人都爱之。因副业是摄影，看见了美丽的女子总是在心中反复思量，该怎样才能拍出她最动人的一面。

纵然自己不美，成就一番发现美的事业也好。

交朋友也是美丽的好，对之赏心悦目心旷神怡。但找对象却不同，因为貌美所以会被身边人百般纵容，自然不能指望他懂得温柔体贴软语相慰，可谓可爱却不可心。加之本人对异性的审美比较另类固执，只爱清爽那一类，故心中难得澎湃。但如能碰到难得一见的如寂莲流云般的人物，那自然……厚着老脸也要追上去多看几眼的。

看几眼就满足了，这世间美与好实在太多，懂得欣赏却不贪婪，也是一种优美境界。

——小翠猫（友情客串）

我们生在一个不能随便改变容貌的时代，假如生在500年后，以那时候的医疗科技，谁想要变得漂亮，只要付一点手续费就可以很轻松搞定。那时候，倾国倾城的，就不是美女，而是整形医师了。现在，是2006年，当我想买一辆BMW545i的时候，我先问自己：我的银行存款预计什么时候会变成7位数？当我想要和一个美女亲近的时候，我先问自己：我有什么地方值得她心仪？就因为我爱她？任何男人都可以爱她。美貌不同友谊或爱情，它是看得见摸得着的，那自然有个价码，例如，你可以在30岁之前挣到300万人民币，那你就有资格在大城市得到一个容貌90分以上的美女。30、3000000和90这三个变量相互制约，请自行分析。可能身为学生的读者们不会赞同我的观点，但你们迟早会发现，追求一个美女的时候，“我爱你”比起“我这儿有个存折给你”是多么地苍白和无力——先给存折再爱，比直接爱要有效得多。事实是，美貌可以换来人民币，人民币可以用来过活、用来养家。地球上的人越来越多，生存压力越来越大，女孩们的智商越来越高，不会不懂得运用她们的美貌。当然，也有例外，也有穷人格外地幸运，也有美女追求真心相爱，这个世界上总要有点希望嘛。我上学时有个蛮漂亮的女朋友，后来毕业时她哭得像兔子一样对我说：你爱我对我很重要，但只有爱是不够的。我说，我等你丫这句话很久了。所以，现阶段，对付美女，建议大家付出：1，手段。2，票子。

——Hikaru（levelup.cn 站长）

你一言，我一语

其实不太明白为了美丽付出什么代价，或许大金刚的死早已为我们找到了答案。

——猪笼乌冬

我愿意付出我爸妈给的零用钱，还有我爸妈给的这个好身体。别的？没了。

——alex_easy

美丽就像是有刺的玫瑰，付出的越多，可能就会被刺得越疼。所以还是不要为美丽付出的太多了。内在美才是最重要的。

——周董

再美丽的人，总会有被世界遗忘的时候，但是心灵美的人会被这个世界永远记住。

——神仙

只要你是我认为最好的女孩，你让我做什么都行。即使去死，我也无怨无悔。

——Zero013

为什么小朋友知道白雪公主是好人而巫婆是坏人；为什么在精灵把公主裙和南瓜车送来之前灰姑娘都不敢出门？都是因为美丽而得到的尊重。

——莫斯科的眼泪

人不因美丽而可爱，却因可爱而美丽。爱美之心人皆有之。大胆地欣赏美丽吧！这起码比起各种选秀节目里的那些被扭曲了的审美观要好太多了。

——HAWK

付出华丽的每一天。

——冰帝

付出所有新的主机……（PS3保留）

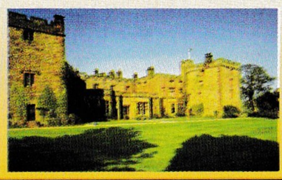
——华丽的小猪

美丽的苹果，美味的苹果，会选什么？我选后者。

——PK麒麟

我喜欢的女孩在我眼中是最美的。

——航行天下



小哲理，小知识

本期栏目所选的几篇短文都比较富有哲理，希望读者朋友们在阅读过后有所启发。看了《要吻多少青蛙，才能遇上王子？》后，男同学们，你们千万不要做那样的王子哦。而面对《人生致命的8个经典问题》，你会怎么回答呢？玛鲁斯天天上班所看的电梯广告动辄就刊登一条小常识，医学方面的有很多，这次就专门刊登一篇《日常生活中的医学小秘密》。论坛的原创区部分则为大家带来蝴蝶飞飞的《总有一些话，会让我们感动》与和也的《吻》，希望你能喜欢。



要吻多少青蛙，才能遇上王子？

楼主：toycat

英俊的王子因得罪了女巫，被下咒变成了一只丑陋的青蛙。女巫说，除非青蛙遇上一位真心爱他的女孩，魔咒才能破解。

幸运的是，青蛙终于遇上了美丽的公主，并以他的善良征服了公主的心。公主说："我相信你，我也愿意爱你，可你必须答应我，无论将来我变成什么样子，无论是美丽或丑陋，贫穷或富有，健康或疾病，你都将永远爱我，并不舍不弃。"青蛙当然同意。于是公主吻了他。公主象是预感到某个不好的结局，在吻他的时候，一滴清泪流下来。落在青蛙的唇边。魔咒终于解除了。青蛙在瞬那间变回了英俊的王子，他欣喜若狂。可意外的事情发生了，王子发现公主不见了。公主原先站着的位置被一只丑陋的蛤蟆所取代。蛤蟆跳起来，跳到他的脚背，仰起头来望他。蛤蟆的眼中有泪。青蛙不敢相信，他有狂呼的冲动。

这时女巫出现了，她得意地笑："她根本不是什么公主，她原本就是一只蛤蟆。世人皆以为公主吻了青蛙后，两人从此过上幸福的生活。这种结局太平淡如水。所以我安排了一只蛤蟆变成公主，由她吻你来解除你的魔咒，同时，她也将变回一只蛤蟆，这就是她爱上你的代价。如果她不愿意吻你，那么她将永远成为一个公主，享尽万般宠爱。可惜，她是个傻瓜。她明知道自己的结局，可她仍然选择了爱你。现在，你兑现自己的诺言，跟一只蛤蟆一生一世吧，别忘了，这是你答应过她的！哈哈哈哈哈哈……"

王子崩溃了，他不能接受这个事实。这个恶毒的女巫，把他从地狱扯上天堂，再从天堂拉下地狱，让他在快乐与绝望的两极中备受折磨。这才是女巫的真正企图。王子望了望脚背上的蛤蟆，他想，我怎么可能爱她呢？他愤怒而绝望地大叫，冲了出去。

悲剧发生了，他在错足之间，踩死了蛤蟆。蛤蟆惨叫一声，把他惊得回首。更加不可置信的事情接踵而来，蛤蟆又变回了美丽的公主。只是，她死了，她死在他无情的脚下。女巫笑得更狂更得意："你以为游戏就结束了？不！游戏才刚刚开始。你这个自以为是的青蛙，让我告诉你事情的真相吧。她并不是一只蛤蟆，她是个真正的公主。她变成蛤蟆也是我的诅咒之一，只要你愿意回吻她，她才可以由蛤蟆变回公主。可是你不愿，你接受不了她的丑陋，你宁可杀死她你也不愿意爱她！哈哈，这就是你所谓的真爱吗？"王子痛哭："你杀了我吧！你杀了我吧！"女巫轻蔑地说："我不杀你。你这个怯懦而自私的无胆鬼，我让你活着，在悔恨与痛苦中度过一生！"

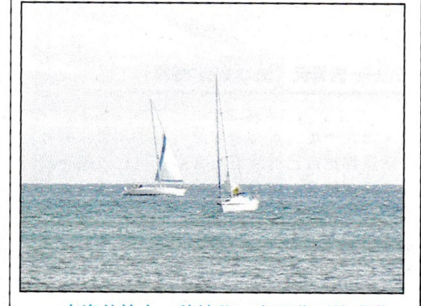
故事的结局，王子与公主其实没有幸福生活。她死在他的脚下，而他挣扎在内心的谴责中一厥不振。临死，他反复念叨着这样一句话："我只记得她眼中的一滴清泪，我只记得她眼中的一滴清泪。"

人往往可以原谅自己的丑陋，却不能接受他人的丑陋。不要轻易相信眼前的事实，因为它极有可能是一幕假象。

厄运就象那个恶毒的女巫，你越害怕她，她越对你穷追不舍。一旦你丧失理智，你就极有可能犯下弥天大错。

【测试】什么样的恋爱方式适合你？

楼主：海贼王的左手



大海总给人一种神秘，高深莫测的感觉，独自出海旅行，应付突如其来的挑战需要很大的勇气。其实身处爱海之中，恋人同样需要有冒险精神，去面对充满变数的情路，完成以下的测验，你便可了解自己究竟想要怎样的恋爱方式！

某一天，你可以独自乘游艇出游，你希望搭乘：
- ◆红色游艇→Q1
- ◆白色游艇→Q2
- ◆黑色游艇→Q3

Q1 你觉得海上会吹：
- ◆北风→Q4
- ◆南风→Q5

Q2 你出发时的天气是：
- ◆晴天→Q5
- ◆阴天→Q6

Q3 出海时会有多少人来为你送行：
- ◆5个以上→Q6
- ◆一个也没有→Q7

Q4 海面突然出现了：
- ◆鲸鱼→Q8
- ◆飞鱼→Q5

Q5 出海后，游艇如何摇晃：
- ◆前后摇晃→Q8
- ◆左右摇晃→Q9

Q6 你在游艇上向邻近的大船招手，得到的回应是：
- ◆对方根本没注意到你→Q10
- ◆向你鸣汽笛→Q9

Q7 在甲板上你会看什么书？
- ◆最喜欢的书→Q6
- ◆重温以前的日记→Q10

Q8 突然下雨了，你认为雨势怎样？
- ◆暴风雨→A型
- ◆毛毛雨→B型

Q9 你会如何捉鱼呢？
- ◆用鱼网→B型
- ◆用鱼竿→C型

Q10 第一个晚上你会睡在哪里？
- ◆无人的岛上→D型
- ◆靠岸的游艇中→C型

[结果见下页]

揭开日常生活中五个医学小秘密

楼主：save

美国哥伦比亚广播公司（CBS）报道，你总是奇怪，为什么你有时在吃过冷饮后会感到头疼？为什么会打嗝？在哥伦比亚广播公司"早间秀"节目中，玛里卡·马歇尔医生为我们指出5个医学上的小秘密。



1.吃冰激凌头疼。

很多人在吃过凉东西后会感觉头疼或者大脑麻痹。有证据显示，这种情况在患有偏头疼的人群中更为普通，他们吃太热的食物后也会头疼。吃冰冷的食物后，上颚和神经末梢会受到过分刺激，这样，就会临时改变血液流向大脑，所以，你就会感到头疼。

马歇尔建议，要想预防头疼，你就要慢慢地吃冷饮，一般头疼也只是一小会。如果你感到头疼的时间稍长了些，就尝试着饮上一杯温度适中的水。如果你经常患这种头疼症，你应该找医生问问了。

2.打呵欠会传染吗？



马歇尔表示，打呵欠不仅会传染，它还是本能的，它基本上是你生来就会的动作。让我们想像一下，在一个坐着20个人的房间里，其中有一人在打哈欠，5分钟之内，房间里一半的人也会打哈欠，另一半人也有打哈欠的想法。不只是哈欠会传染，马歇尔指出，笑声也会传染。

3.鸡皮疙瘩是怎样产生的？

冷了会起鸡皮疙瘩。当你感到一阵寒意后，毛囊周围的肌肉就会收缩，汗毛就会立起来。鸡皮疙瘩还有物种的区别，所有的哺乳动物都会产生鸡皮疙瘩，这也是人类从远古继承而来的东西，当时人类祖先长着更多的体毛。

有些人在害怕或者生气的时候都会起鸡皮疙瘩，就像猫在害怕或者生气的时候，身上的毛要竖起来一样，毛竖起来会让动物看起来更具有危险性，因此，可能会吓退敌人。

4.打嗝是如何形成的？

当膈肌出现痉挛性收缩时就会打嗝，在我们的胸腔和腹腔之间，有一个像帽子似的厚厚肌肉膜，称为膈肌，将胸腔和腹腔分隔开。当这块膈肌出现痉挛性收缩时，就会造成空气突然被吸进气管，因为同时伴有声带的关闭，所以会发出一种呃声。

打嗝是由多种原因引起的，例如，迎风大口吸入凉风，进食太快，吸烟或者酗酒，打嗝是件让人很苦恼的事情，然而，还好，一般打嗝只会持续几分钟而已。

并不是通过惊吓的方法，你可以吓走打嗝，而是，你可以采取一些办法来制止打嗝，这些方法包括屏住呼吸，慢慢地从1数到10；还有快速喝下一杯水；或者吞下一匙糖或者蜂蜜。如果在你采取一系列方法后仍然还在打嗝，或者你发现自己经常打嗝，你就应该咨询医生了。

5.关节为什么会嘎嘎响？

当关节之间形成的小小的气泡爆裂，关节就会响，关节中滑囊液在你的骨头中间扮演着衬垫的作用，也起到润滑剂的作用。当被问及关节经常响是否会引起关节炎时，马歇尔说："不会，这可能是你妈妈的一个理解错误，还没有医学证据显示关节响会导致关节炎。"

楼主：黑夜的幽灵

人生致命的8个经典问题



问题一：如果你家附近有一家餐厅，东西又贵又难吃，桌上还爬着蟑螂，你会因为它很近很方便，就一而再、再而三地光临吗？

回答：你一定会说，这是什么烂问题，谁那么笨，花钱买罪受？

可同样的情况换个场合，自己或许就做类似的蠢事。

不少男女都曾经抱怨过他们的情人或配偶品性不端，三心二意，不负责任。明知在一起没什么好的结果，怨恨已经比爱还多，但却“不知道为什么”还是要和他搅和下去，分不了手。说穿了，只是为了不甘，为了习惯，这不也和光临餐厅一样？

——做人，为什么要过于执著？

问题二：如果你不小心丢掉100块钱，只知道它好像丢在某个你走过的地方，你会花200块钱的车费去把那100块找回来吗？

回答：一个超级愚蠢的问题。

可是，相似的事情却在人生中不断发生。做错了一件事，明知自己有问题，却怎么也不肯认错，反而花加倍的时间来找藉口，让别人对自己的印象大打折扣。被人骂了一句话，却花了无数时间难过，道理相同。为一件事情发火，不惜损人不利已，不惜血本，不惜时间，只为报复，不也一样无聊？

失去一个人的感情，明知一切已无法挽回，却还是那么伤心，而且一伤心就是好几年，还要借酒浇愁，形销骨立。其实这样一点用也没有，只是损失更多。

——做人，干吗为难自己？

问题三：你会因为打开报纸发现每天都有车祸，就不敢出门吗？

回答：这是个什么烂问题？当然不会，那叫因噎废食。

然而，有不少人却曾说：现在的离婚率那么高，让我都不敢谈恋爱了。说得还挺理所当然。也有不少女人看到有关的诸多报道，就对自己的另一半忧心忡忡，这不也是类似的反应？所谓乐观，就是得相信：虽然道路多艰险，我还是那个会平安过马路的人，只要我小心一点，不必害怕过马路。

——做人，先要相信自己。

问题四：你相信每个人随便都可以成功立业吗？

回答：当然不会相信。

但据观察，有人总是在听完成功人士绞尽脑汁的建议，比如说，多读书，多练习之后，问了另一个问题？那不是很难？

我们都想在3分钟内学好英文，在5分钟内解决所有难题，难道成功是那么容易的吗？改变当然是难的。成功只因不怕困难，所以才能出类拔萃。

有一次坐在出租车上，听见司机看到自己前后都是高档车，兀自感叹：“唉，为什么别人那么有钱，我的钱这么难赚？”

我心血来潮，问他：“你认为世上有什么钱是好赚的？”他答不出来，过了半晌才说：“好像都是别人的钱比较好赚。”

其实任何一个成功者都是艰辛取得。我们实在不该抱怨命运。

——做人，依靠自己！

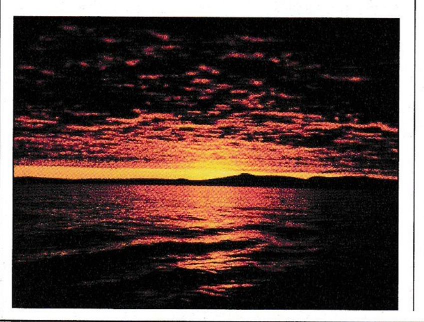
问题五：你认为完全没有打过篮球的人，可以当很好的篮球教练吗？

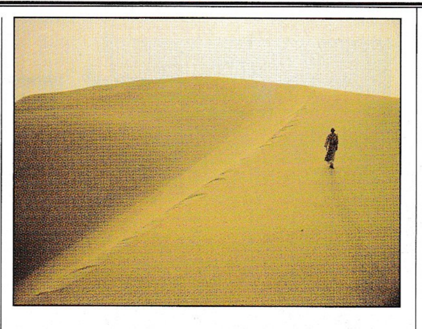
回答：当然不可能，外行不可能领导内行。

可是，有许多人，对某个行业完全不了解，只听到那个行业好赚钱，就马上开起业来了。

我看过对穿着没有任何口味、或根本不在乎穿着的人，梦想却是开间服装店；不知道电脑怎么开机的人，却想在网上聊天，结果道听途说，却不反省自己是否专业能力不足，只抱怨时不我待。

——做人，量力而行。





问题六：相似但不相同的问题：你是否认为，篮球教练不上篮球场，闭着眼睛也可以主导一场完美的胜利？

回答：有病啊，当然是不可能的。

可是却有不少朋友，自己没有时间打理，却拼命投资去开咖啡馆，开餐厅，开自己根本不懂的公司，火烧屁股一样急着把辛苦积攒的积蓄花掉，去当一个稀里糊涂的投资人。亏的总是比赚的多，却觉得自己是因为运气不好，而不是想法出了问题。

——做人，记得反省自己。

问题七：你宁可永远后悔，也不愿意试一试自己能否转败为胜？

解答：恐怕没有人会说：“对，我就是这样的孬种”吧。

然而，我们却常常在不该打退堂鼓时拼命打退堂鼓，为了恐惧失败而不敢尝试成功。

以关颖珊赢得2000年世界花样滑冰冠军时的精彩表现为例：她一心想赢得第一名，然而在最后一场比赛前，她的总积分只排名第三位，在最后的自选曲项目上，她选择了突破，而不是少出错。在4分钟的长曲中，结合了最高难度的三周跳，并且还大胆地连跳了两次。她也可能会败得很难看，但是她毕竟成功了。

她说：“因为我不想等到失败，才后悔自己还有潜力没发挥。”

一个中国伟人曾说：胜利的希望和有利情况的恢复，往往产生于再坚持一下的努力之中。

——做人，何妨放手一搏。

问题八：你的时间无限，长生不老，所以最想做的事，应该无限延期？

回答：不，傻瓜才会这样认为。

然而我们却常常说，等我老了，要去环游世界；等我退休，就要去做想做的事情；等孩子长大了，我就可以……

我们都以为自己有无限的时间与精力。其实我们可以一步一步实现理想，不必在等待中徒耗生命。如果现在就能一步一步努力接近，我们就不会活了半生，却出现自己最不想看到的结局。

只有一句话的鬼故事

楼主：幻影飓风

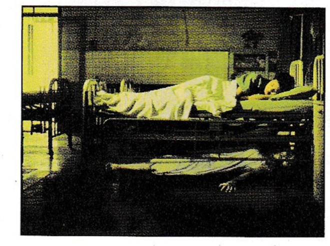
一.我一个人要乘出租车，司机问我：你们两个要去哪里？

二.一人从车祸的现场走开，迎面有人拦住他：喂！你的一只手还在车上呢！

三.车开得飞快，一个老太婆趴在窗外看著我。

四.开摩托车接女朋友下班，后半夜有点凉，女友温柔的张开双手搂住我，忽然她摸我脸：“冷吗？”刚想接口，忽然发现腰际女友的双手一直没离开，啊！

五.昨夜上网，朋友突然来敲我家窗户叫我出去玩！正准备开窗说不去，才突然想起自己搬家了，从1楼搬到10楼，那是谁啊？



六.午夜里，由噩梦中惊醒的我，看到哥哥坐在床边，轻轻地问我：“怎么了？”我说：“梦见一群抱着自己脑袋的鬼追我！”“是不是这样的？”说着，哥哥把他的头摘下来了。

七.办公室的高层电梯只停15—30楼，在30楼工作的阿小，一天加班到深夜后独自坐电梯下楼，电梯每层都停下开门，门外没人，最后，停在了14楼，门外一白衣女子说：“好挤哟，我也要进来……”

[测试结果] 什么样的恋爱方式适合你？

A 排除万难的恋爱

好胜心强的你，内心渴望拥有一段别人都反对的恋爱，因为别人越反对，你就越有追求爱情的快感，若对方是个浪子，你会希望激发出他善良的一面。

B 八面玲珑的恋爱

多情的你即使遇到条件再好的人，也很难对对方从一而终，因为你天生就喜欢吸引异性的注意。这样的你跟花花公子恋爱倒是十分合拍。

C 悲剧式的恋爱

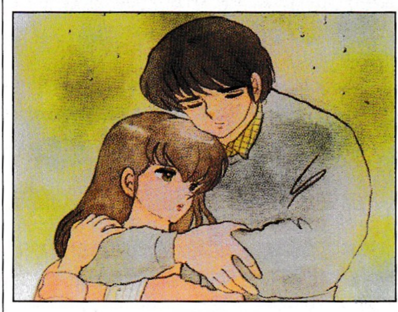
喜欢沉醉在悲剧气氛中的你，常会莫名其妙地爱上名花有主的人。与你最相衬的对象多是外表看上去坏坏的，但内心却很温柔的人。

D 秘密往来的恋爱

谜一般的你，喜欢追求无法公诸与世的恋情，隐藏的地下情更能激发你的恋爱热量，沉默寡言的恋人比较适合你，而你也很欣赏对方的神秘。

总有一些话，会让我们感动

TEXT BY 蝴蝶飞飞



（一）

“答应我，哪怕多一分一秒也好，你也要活的比我长久。”

爱情是一种很奇妙的东西，得到了，就不想再失去。

音无响子拉着五代裕作的手，说出了心里的话。

一个是合租公寓的管理员，一个是住在公寓里的重考生；一个是失去丈夫的年轻寡妇，一个是从未谈过恋爱的颓废大学生。

在玄关的相遇，拉开了一段微笑与眼泪交织的爱情故事！

没有什么比失去自己最心爱的人更痛苦了，响子的脸上挂着微笑，看起来很快乐，但是从她的一言一行，我们都可以看出，她一直在思念着自己的丈夫，思念着自己最重要的人，也许她自己没有发现，也许她认为没有人会知道……但是，五代知道她心里所想，没有别的原因，只因为他喜欢她，也许是一见钟情，也许是日久生情。

响子开始关心五代，渐渐地发现自己似乎喜欢上了这个男孩，发现自己对丈夫的爱似乎在慢慢转移！

这样的喜欢，这样的爱，并不是一种替代！

在来来回回的欲说还休中，爱在升华……

“响子，我爱你！”

“五代，答应我一件事好吗？”

“恩……”

“答应我，哪怕多一分多一秒也好，你也要活得比我长久。”

五代没有说话，他在感受这样的任性，感受着这句话的绝对，感受着这句话的意义。

那是响子由衷的希望，她不希望再失去五代，她已经失去过一次了……

最后，看着他们两人的结合，我们相信，这样的悲伤不会再重复！一定不会的……

（二）

“求求你说‘我爱你’吧，哪怕是骗我也好！”

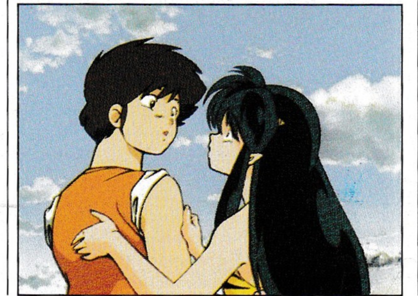
“难道我不说，你就不知道吗？”

拉姆要跟别的人结婚，一个她并不爱的人！她的心里一直爱着那个叫阿当的男人，从开始到最后，从未放弃过！

也许是失望，也许是无奈……

她对爱情抱有很大的希望，全心全意地相信着，努力着，但她从来都没有听阿当说过一句：我爱你！

她很容易满足，她知道，阿当的心里有她！就算是一点点，她也很高兴！



她相信，自己的关心，自己的爱，可以让阿当改变，可以让阿当像自己爱他一样地爱自己！

但她渐渐发现，自己是那么渺小，那么地不受重视……

她以为，阿当的心里没有她，阿当并不爱她！

阿当在拉姆的身边，继续追逐着其他女孩！

他不要停下来，他不要让别人发现他的改变，他不要让别人知道他也喜欢着拉姆！

他是那么地小心翼翼，关心是那么地不留痕迹！

被人说是单细胞，被人说是色狼，他都是一笑而过，从没有在乎过！因为他知道，这些并不重要，真正能让他在乎的，是身边的那个人……

把爱深深埋在心底，不向任何人诉说。

他相信，总有一天，拉姆会发现自己也在爱着她……

但是，最后的结局却是那么地出人意料。

一个追，一个逃！

一样的两个人，不一样的意义！

她在证明自己的付出，他在追逐自己的东西。

最后的努力。是两个人相依的身影。

一个泪流满面，一个精疲力竭。

她把他抱在怀里，哭喊着：

“求求你说‘我爱你’吧，哪怕是骗我也好。”

“难道我不说你就不知道吗？”

风吹过，一瞬间的云淡风轻。

是啊，难道他不说，你就不知道吗？

两个傻瓜……

两个让人想哭的傻瓜……

（三）

“谢谢你一直以来的照顾“

她叫幻海，他叫户愚吕。

几十年前的表白，几十年前的快乐，似乎还历历在目。

人真的会因为不同的信念而走上不一样的道路吗？

会的，就算是相爱的两人，也是一样的……

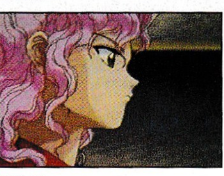
几十年后，她已老去。

站在曾经的爱人面前，看着他。

他还是那么的年轻……

他没有老吗？也许吧；他是那个他吗？也许吧……

她不想和他为敌，她只想好好爱他，像当初一样地爱他。



但是，命运却告诉她，这是不可能的，他已经不是当初的那个他！

好吧！战斗吧！把他打到吧，他是邪恶的妖怪，我已经不爱他了……

她出手了，她在骗自己。

如她所说，他变了，变得强大。

她失败了，她败在了他的手下。

她一瞬间明白了，自己还在爱着他，就算音容改变了，心中的感觉却没变。

他感觉自己的生命正在慢慢消逝，用最后的力气，挤出一丝微笑：

“谢谢你一直以来的照顾……”

时光倒退，她又变成了当初的那个女孩。

在微笑中，带着对他的爱，逝去了！

他看着她的生命在自己的眼前消逝，脸上没有表情。

他早已经不爱她了，他自己对自己这样说。

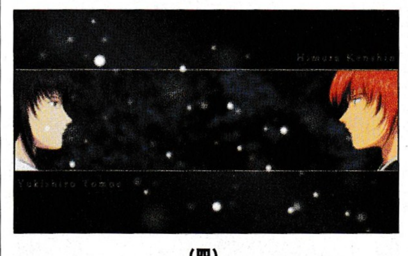
正义和邪恶，总有一方会毁灭。但自己的身体为什么不听自己的话，向她慢慢走去。

想去抱她，却没有动手。

转身离去，是那样的决绝。

但是，在墨镜下的那一抹温柔，我们都看见……

他有自己的信念，也有自己的爱……



（四）

“对不起，夫君……”

他一直被人说成一个杀人魔王，一个刽子手。

他为了别人的幸福而杀人，为了别的幸福而挥剑。一直一直，孤身一人，在残酷的战场上战斗着。

洁白的和服，被鲜血染红。

一个少女看着挥剑杀人的他，面无表情地昏倒在了雨水中。

他不是为了杀人而杀人！所以他抱起了她，不能让她就这样倒在地上。

剑入鞘，一丝淡淡的香味飘散开来，洗去了空气中的血腥。

那是白梅的香味，是属于她的香味……

绯村剑心，一个双手沾满鲜血的男人。

雪代巴，一个接受命令，来为未婚夫报仇的女人。

这样的一个男人，这样的一个女人，就这样生活在了一起。

他知道她要杀他！他想杀掉她，但是，他下不了手。

从把半空的刀收入鞘中的那一刻起，他知道，自己已经为了她改变。

她一心要杀他，但手中的刀为何不敢拔出？

不是不敢，而是不想……

她也知道自己在改变，她已经不想杀他，她只想就这样一直下去，两个人一起……

但是，敌人出现了！

自己的弟弟，和自己一样的目的……

两边都是自己最爱的人，她不能选择。

而他呢？

他绝不允许有人来打扰自己的生活！

他再次挥刀，以前是为别人，这次是为自己，为她……

他不想杀人，但他不得不杀，他有想要保护的人！

他的拔刀术很厉害，他杀过很多人，尽管在心里流着泪，但他却没有眨过一下眼睛。

但这次，他受伤了，丧失了五感。

敌人在哪里？在哪里？

感觉到了……

刀锋过处，敌人应该一刀两段了吧，他这样想到。





但是他错了，他砍中了站在自己面前的巴……

她想保护他，所以她冲到了他面前张开了双手，所以，她被他砍中了……

一瞬间，时间凝固了。

他看着怀里的她，已经发不出声音了……

“对不起，夫君……”

这是她最后的话，她要先走一步了，她不能在他身边继续照顾他了。

鲜血已经不流了，淡淡的白梅香已经散去。

他抱起她的尸体，感觉着无边的痛苦，深深的自责，深深懊悔。

十字伤痕，更深了……

他走了，就这样抱着她，消失在雪地里。

他留下了他的剑，和曾经的白梅香……

（五）

“其实，很早以前我就想死了……”

白面者，九尾妖狐，最强的妖怪！

它的生命永不会消逝，它长生不灭！

它惟一惧怕的，就是那个被称为“兽矛”！

所以，它要破坏掉“兽矛”，破坏掉威胁。

一次次地从封印中醒来，一次次地派妖怪袭击那个拿着“兽矛”的少年，而又一次次地失败，让它感觉到了恐惧。

拿矛的少年——小潮，从拿到矛的那一刻起，就注定了自己的命运，从虎的口中，他了解了他的责任！

“兽矛”，是为了打倒“白面者”而存在！

拿上矛，带着虎，踏上了战斗的旅途。

不停地战斗，不停地成长。终于让手中的矛认可了自己！

很多人死了……死在了白面者的手上……

自己的朋友，自己的爱人……

他开始恨，恨白面者，誓要把它打倒！

而他也真正做到了！

他来到了白面者的面前，用自己的力量，把兽矛插在了白面者的头上。

……白面者失败了，它没有毁灭世界……

它看着头上的兽矛，看着那些一直和自己战斗的人。在阳光下，露出了属于它的微笑

“其实，很早以前我就想死了……”

那一刻，它的脸上没有暴戾，充满着宁静与满足。

它在笑，也许是它第一次笑，却是发自内心的……

它寂寞吗？没人知道……

它邪恶吗？没人知道……

至少到最后，它的笑容很纯真。

至少到最后，它不是邪恶的……

它消失了，不灭的生命终于归于寂静。

在阳光下，它笑得很可爱，像个小孩……

（六）

“只要有树叶飞舞的地方，火就会燃烧。”

猿飞努力地控制着自己的忍术！

他知道自己战胜不了大蛇丸，他的生命正在慢慢消逝。但他不能放弃，不能就这样死去。

因为，他是火影，他要保护整个火影村，保护所有人！

他爱着自己的村子，爱着村里的一草一木，爱着村里的所有人！

所有人，都是他最重要的，都是他要保护的！





保护所有人，这是猿飞作为火影的理想和责任。就算用自己的生命来交换，他也愿意！

他已经老了，已经失去了应有的那种力量。

他从和大蛇丸战斗开始，早已经有了牺牲的准备。

作为一个忍者，作为火影，为了保护自己最重要的东西，他选择了同归于尽……

禁断的忍术，扭曲的脸……

大蛇丸一直不明白，为什么眼前的老头要这么拼命。

“为什么？为什么你要这样？”

“大蛇丸，你不会明白……”

“可恶！”

“我是在保护我的家人啊……这里所有人都是我的家人，都是我最重要的东西，如果我能保护他们，那就算失去生命，那又怎样呢？”

“臭老头……”

“大蛇丸，和我一起死吧……”

“不会让你得逞的……”

“呼，我承认，我不能打败你，我已经没有力气了，但是，我至少能让你不能使用忍术……”

他成功了，他用自己的生命换取了大蛇丸的双手。

他坚定地看着大蛇丸说：“就算我死了，但只要有树叶飞舞的地方，火就会燃烧……”

他站着死了……

他没有遗憾，他相信着那些他爱着的人，相信他们会把木叶的精神传播开去！

所以他笑了，为自己的村子而战，保护了自己要保护的东西，他感到很欣慰……

只要有树叶飞舞的地方，火就会燃烧……

想哭……

后 记

当那个拿着大锤的男人婆渐渐跑远；当永远都在迷着路的直脑筋找到了家；当那个后面长着尾巴，手上拿着如意棒的少年慢慢长大……

一切的一切都是那么地真实，都是那么地虚幻！

我们合上手上的那本书，想着书中的那些人，有哭有笑，有爱有恨！

婉尔一笑，弹指间，时间匆匆而过，我们也在慢慢长大。

有很多东西我们在乎了，有很多东西我们忘却了！

我们长大了，为了生活长大了……记忆也许很遥远，但我们对于童年的那些人，那些事，却还记着。

年华老去，青春不在，心中的感动，才是永恒不变的！

她爱了，他走了；她哭了，他笑了；他表白了，她接受了……

我们陪着他们哭过，笑过，快乐过，悲伤过！

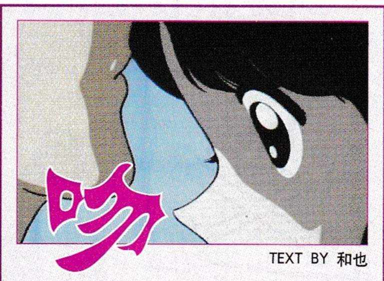
他们也许会在历史中慢慢失去踪迹，但在我们的心中，他们的颜色永不会逝去！

感谢你们带给我们的感动和欢笑！

祝愿你们在另一个世界幸福快乐！

如果可能，不想长大……





TEXT BY 和也

额上的吻，适合祝福。

不管是谁，这都是个深深的祝愿。无论是长辈、手足、朋友还是恋人，这一吻皆是一份神圣的幸福……

颊上的吻，适合试探。

即使两人完全不了解，但这一吻是彼此的接触，是对方对自己的接纳，朋友的问候，恋人间的温馨……

唇上的吻，适合印证。

可能是曾经的一份承诺，而今天做到了。久违的印证，是多少风风雨雨之后啊。可并没有放弃当初两人的约定，因为心中坚信……

耳边的吻，适合倾诉。

或许你不经意，然而正是这耳边的一声“还好吗？”，带给人无限的暖流与感动。它倾诉着生活的点滴，人生的感悟，似美妙的音符久久回荡在耳边……

话筒的吻，适合交流。

也许你已体会到它的意境，起到升华感情的作用。在生活节奏如此之快的城市，忙碌了一天的你已经很累了。此时的一个电话、一个吻，赋有人情味……

春晨的吻，适合暧昧。

这个吻，才是真真正正属于情侣的吧？春晨的暧昧很浪漫，很美好，但也同样被时代的悲哀所束缚住。所以，那是现实中不允许的吧……

夏日的吻，适合缠绵。

夏日的季节，应该是那种“乘着风流荡在蓝天边，一片云掉落在我面前”的感觉吧？炎热和清爽交织着，打造出一份不折不扣的缠绵……

秋风的吻，适合离别。

当落叶满地时，秋静静地到来了。仿佛预示着伤感。此刻的吻蕴涵着种种不舍，但毕竟得放手，即使你有百般不愿意也好，如同落叶般心碎……

冬夜的吻，适合取暖。

冬夜的唇边或存留着一丝丝的寒意，可它却传来阵阵温存。使自己不能放开，要坚持下去，一定要。至少，凭着这点儿温暖……

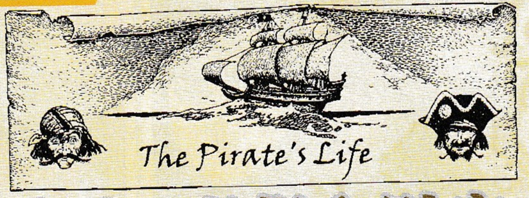
无须多加修饰或遮盖，犹在眼前，是你的瞳眸。还在迷惘么？相信自己的感觉，而你的吻，适合回味……





本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：http://www.levelup.cn/levelupbook/







自由，恐惧和财富

在过去的一段时期中，世界上只存在两种人——统治者和被统治者，对于那些被压迫的人来说，海盗生活可以提供一个机会让他们再次感受到那份珍贵的自由！

成为一个海盗意味着抛弃过去的旧生活，意味着你将过进入一个自由而残忍暴力的世界。对很多人来说，财富和自由的诱惑远远胜过了他们所必须付出的代价，即使他们将为此而生活在恐惧中……

1 海盗守则

虽然海盗是不按法律行事的，但是他们经常会制定一些特定的行为守则。他们靠这些守则来避免可能由于战利品分配、伤员补偿等原因而引起的一系列纠纷。在海盗时代里，这些海盗守则是非常著名的文献，里面包含了关于赌博、调戏妇女、打架斗殴和喝酒等各方面的规则。

任何看过《加勒比海盗》的人都了解一些关于“海盗守则（The Pirate's Code）”的知识，也就是由著名的海盗巴特罗密·罗伯茨（Bartholomew Roberts）所写的一些海盗必须遵守的规则。实际上，在十七世纪末期的海盗时代里已经开始出现相关的海盗守则，但是当时并没有哪一套特定守则是所有海盗们都认同而且遵守的。

在亨利·摩根（Henry Morgan）的时代里，守则或者相关的条文都只是一些关于奖赏和受伤补偿的协议，在十八世纪的海盗黄金时期中，这些协议进一步升级成为指导守则，来规范船员们的行为准则以及利益的分配制度。但是每艘海盗船上都有他们自己的守则，那时还是没有形成一套公认的条例。到了巴特罗密的时代，海盗们都严格地遵守着他所撰写的海盗守则，而且后来很多海盗的规则文献都多少有些类似巴特罗密所写的海盗守则。在此，我们为大家提供了巴特罗密所写的海盗守则以供参考：

巴特罗密的海盗守则：

1、针对发生的事情所有人都有发言权，所有人在任何时候都有相同的权力享受新鲜的供应品或者烈酒，而且每个人都可以任意行使自己享受的权力，除非物资紧缺（不包括稀有品）时才需要为了大部分人的利益而进行表决采取节约措施。

2、每个人都得按名单次序分别上交出自己的战利品，除了保留自己的应得份额之外还可以允许换件衣服。但是如果他们欺骗组织，哪怕只隐瞒了一美元，也将会被流放。

3、禁止用纸牌或者色子来赌钱。

4、晚上八点之后必须熄掉灯和蜡烛，如果有人想要继续喝酒的话必须到甲板上去喝。

5、必须随时保持自己的手枪和短剑洁净可用。

6、不得带孩子和女人上船，如果发现有人诱拐女性，并且把她伪装带上船的话，他将被处死。

7、如果在战斗中丢弃船只或者丢下自己的岗位逃跑的话，将被处死或者流放。

8、不得在船上打架斗殴，有矛盾的话可以在岸上用手枪和剑来解决。

9、在没有赚到价值一千英镑的战利品之前不允许退出组织，除非是因公失去一部分肢体或者变成瘸子，在这种情况下他可以获得八百美元补偿，受伤较轻者酌情补偿。

10、船长和军需官占有两成的战利品；冲锋队长，水手长和炮长以及其它一些要职人员占有一又四分之一成的战利品。

2 海盗旗、著名的海盗据点

提到海盗，大家马上就会联想到海盗旗。海盗旗主要是为了在交战之前给对方造成威慑用的，最古老的海盗旗通常只由单一颜色组成，通常是红色或者黑色，或者那些海盗所属国家的颜色。后来才开始出现一些威吓性的标志比如骷髅头、骨头、武器等等，有的海盗旗上也带有沙漏图案，这代表的意思是海盗们给被攻击者留出的投降时间正在减少，所给出的信息就是：如果不趁早投降的话，那么我们将要毫不留情地开战了。以下为大家介绍部分海盗旗：

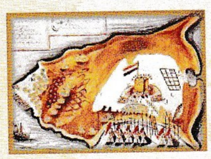


里面值得一提的是巴特罗密拥有两种不同的旗帜。在他的第二枚海盗旗上，海盗的脚下踩着两个骷髅头，骷髅头的下面分别印有两组缩写字母：ABH（A Barbadian's Head：一个巴贝多人的人头）、AMH（A Martinican's Head：一个马提尼人的人头），这表示他们和这两个岛屿（巴巴多斯岛和马提尼克岛）上的殖民者们是对立的，并且说明他们对来自这两个岛的居民是绝对不会留情的。



托图加——Tortuga——美洲海盗的起源地

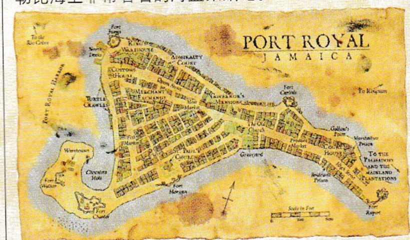
看过《加勒比海盗》的话，相信大家对托图加岛（Tortuga）一定不会陌生，就是那个到处都充满了酒气、妓女和暴力的一个毫无秩序的海盗集结地。



当西班牙人把非洲黑奴运到他们在加勒比的大农场劳动之后，数以千计的白人工作者失去了他们的工作。这些人集结在海地岛，开始猎取西班牙殖民者们带来的牛和猪等牲口。他们被称为海盗，这些海盗们靠把肉贩卖给过往的船只而勉强维持生活。为了把海盗们彻底赶出海地岛，西班牙政府杀掉了所有的牲畜，断掉了海盗们的生计来源。但是这样做不但没有赶跑海盗，反而迫使那些原来和平的团体也不得不为生存而开始掠劫过往的船只。最终这些海盗在海地岛北边的托图加岛建立了一个强大的据点来对抗西班牙政府。海盗们坚守该岛长达十四年之久，但是最终还是被西班牙人攻破。1654年，西班牙政府派了五艘军舰前去攻占该岛，任务虽然成功了，但是西班牙人却没能再阻止住接下来这波接踵而来的海盗狂潮！

皇家港——Port Royal

除了托图加岛之外，皇家港（Port Royal）也是加勒比海上非常著名的海盗集结地。



皇家港是加勒比海的商业中心。当英国人从西班牙殖民者手中抢过这块地盘后，他们把海盗引到了这里，以加强防守来阻止西班牙人再次夺回此地。到了1690年，皇家港赢得了“世界上最邪恶的城市”这一“美称”。在这个新兴都市里到处都是海盗、妓女和杀人犯。十七世纪最受人畏惧的海盗之一的亨利也经常光顾这里。但是大自然的力量注定了皇家港的恶名无法持久，1692年，小岛上发生了一场大地震，小岛最北边的一部分在地震中脱离了海岸线漂向了大海。虽然城镇幸存了下来，但是它再也无法恢复它往日的规模和名声了。

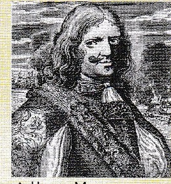
皇家港的情况：

◇它天然的巨大港口可以最大容纳五百艘船只。
◇位置恰好处于中南美洲和欧洲之间的主要航线上。
◇每四间房屋里就有一间酒馆或妓院。
◇由于海盗们的“功劳”，该镇的商店里摆满了来自世界各地的上等商品。



海盗故事

海盗王摩根（Sir Henry Morgan）


▲Henry Morgan

3 亨利·摩根（Henry Morgan）是历史上最有名的海盗，在十七世纪晚期，他通过掠劫西班牙在加勒比海的殖民地而积累了一大笔财富。他凭借着自己出色的领导才能、勇气以及冷酷无情的手段出色地完成了一次次的远征，从而确保了英国在加勒比海的利益，同时也使他自己成为了海盗史上的一个传奇人物！

亨利于1635年出生在威尔士的格拉摩根郡，他早年的海上生涯并不广为人知。在十七世纪六十年代早期，他随同英国军队征战于加勒比海，当时他指挥着几艘私掠船。1668年，他被任命为牙买加地区海盗舰队的指挥官，并且成功地率领着他旗下的十二艘海盗船占领了古巴的普林西比港，随后抢走了城里储藏的财宝。在同一年的迟些时候，他还进行了一次非常大胆的行动。他把教会的牧师和修女们抓来当人盾，成功地攻克了位于巴拿马海峡里的一个防守非常坚固的西班牙财宝储藏点。在把那里洗劫一空之后，他带着大笔财富胜利地返回了皇家港。

1670年，在进攻了马拉开波和直布罗陀港之后，亨利组织了一只庞大的远征队，开始了他那声名远扬的掠劫生涯。率领着三十六艘海盗船以及将近两千人的海盗团，亨利的舰队驶向了西班牙在美洲最富有的城市——巴拿马城。在攻占了加勒比海边上的圣洛伦佐要塞后，亨利又花了一个多星期的时间带着部下穿过了敌方控制的丛林。之后他们碰上了一个西班牙步兵团，虽然亨利这边在人数上处于劣势，然而凶猛的海盗们最终还是击溃了西班牙人！为了不使他们宝贵的城市落入亨利的手中，西班牙人在逃跑时放火烧了城市。然而亨利在返回之前还是成功地抢到了大笔的财富，这些战利品装满了整整一百七十五头骡子！

由于在1670年时英国和西班牙已经签署了停战协议，所以当时愤怒的西班牙国王威胁道，如果那个进攻巴拿马的家伙不受到惩罚的话他们将再次开战。英王查尔斯二世为了维护和平而命令牙买加地区的执政官把亨利一伙人押回了西班牙。然而，亨利不但没有进监狱或者被处决，英国民众反而为他举行了庆功宴，国王也最终授予了他爵位。

亨利作为新一任的执政官返回了皇家港，此时的他非常地富有而且有权势。他统治着辽阔的牙买加土地，而且在黑白两道都有许多的朋友。1688年，亨利由于饮酒过度而死亡。

黑胡子（Blackbeard the Pirate）


▲Edward Teach (Blackbeard)

“黑胡子（Blackbeard）”原名爱得华·蒂奇（Edward Teach）。他也许不是最成功的海盗，但却是最有名的海盗之一。很少有人了解他的详细情况，而且他的身份甚至他的名字本身也存在一些争议，总之他是一个非常神秘的人物。爱得华在1680年生于英国西部的港口城镇布里斯托尔，根据资料来看他是一个受过良好教育的人，而且很多人推测他用的名字可能只是个化名，目的是为了保护他的亲人不受到伤害。

从某些方面来说，爱得华是一个相当和蔼的人，因为对于和他合作的人他是相当慈悲而且慷慨的，但是另一方面，对于那些和他作对或者不合作的人他也相当地无情。曾经有人拒绝把珠宝交给黑胡子甚至想要反抗他，于是他就毫不留情地砍下了对方的手。不像其他海盗，黑胡子从来不以折磨受害者为乐，他通常只对贵重物品感兴趣。所以很大程度上是他自己创造出来的恶魔形象错使人对他产生一种非常邪恶的感觉。

爱得华也是个非常多情的人，据说他有十四个妻子。他非常善待女性，总是很轻易地就和女性陷入恋爱，而他也会像对待自己的初恋情人一样来对待每位和他恋爱的女性。大概在他所有的婚礼里面，只有最后一次和一位十六岁的小姐的婚礼是合法的（之所以这是最后一次是因为那年是他生命的最后一年），之前的其它婚礼都只是在他自己的船上随便举行的。

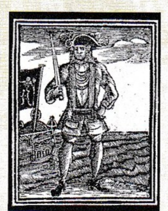


除了曾经战胜过海军之外，爱得华那亲自打造的“黑胡子”形象也使他的名声更加响亮。爱得华明白如果他的形象再吓人点的话敌人会更容易投降，于是他开始留长了胡子和头发，并且把它们都扎成辫子，然后再在辫子的底下绑上彩色的带子。在战斗中他还把两根麻绳放在自己帽子下耳朵边上的位置，并且点燃使其慢慢燃烧，这就给人造成了一个他会冒烟、处于云雾之中的形象。为了进一步提升威摄力，他通常在腰间配上小刀、短剑以及六把手枪。他自己创造了“黑胡子”这个名字，而他的这个形象也确实大大地提高了他的知名度。在战斗中，他的对手经常一看到他的样子就马上投降，有些人甚至称他为“魔鬼的化身”。

由于维吉尼亚的执政官亚历山大担心海盗势力过分集结，于是他亲自出钱雇了两艘船，并且委任罗伯特·美纳德（Robert Maynard）来指挥船队去消灭海盗。之后船队起航驶向了黑胡子藏身的欧克拉科克岛，1718年10月22日早晨，战斗打响。由于政府的船队并没有经过精良武装，所以黑胡子在火力上占到了一定的优势，不久之后一艘政府的船只就被击溃了，接下来罗伯特只能靠一艘船来继续对抗黑胡子。而他后来也确实对黑胡子的船造成相当的伤害，同时罗伯特命令他的大部份部下都躲到甲板下面去，企图使黑胡子错认为他的船员都死了。黑胡子果然上当了，当两艘船横靠在一起时，黑胡子带着几个手下登上了罗伯特的船。这时，罗伯特的那些全副武装的部下从甲板下面冲了出来，一场激烈的白刃战开始了。很快罗伯特就和黑胡子开始了面对面的单挑，一场正义与邪恶之间的对决！黑胡子用短剑划伤了罗伯特的手指，罗伯特后退了几步后开枪还击，但是并没能阻止住黑胡子的攻势。罗伯特的几个部下马上跟上挑战黑胡子，终于，在全身多处受伤之后，黑胡子终于倒下了。

后来罗伯特回忆说，当黑胡子倒下的时候他至少受了五处枪伤以及二十处刀伤。之后黑胡子的头颅被作为战利品挂在了船首斜桅上，传说中的黑胡子的海盗故事也就此完结了。

黑色男爵罗伯茨(Black Bart Roberts)


▲Bartholomew Roberts

巴特罗密·罗伯茨（Bartholomew Roberts）外号“黑色男爵（Black Bart）”，也许他并不是黄金时期最有名的海盗，然而他肯定是最凶狠、最有传奇色彩的海盗，他在四年不到的时间内俘获了整整四百艘船只！巴特罗密是个禁酒主义者，而且他的穿着打扮非常绅士，甚至可以说是华丽。然而作为海盗，他也表现得十分残忍。他凭着出色的领导能力、勇气以及航海术得到了船员们的认可和拥护。而且由他撰写的著名的海盗守则也被海盗们严格地遵守以及执行着。

从纽芬兰到非洲，巴特罗密把整个大西洋作为他的狩猎场。凭借着自己的睿智和勇气，他经常同时抢劫多艘船只。曾经，他在返回西印度群岛的途中俘获了一百多艘船，并且还把马提尼克岛的执政官抓来挂在了自己旗舰的横杆上。到1721春季时，他已经差不多完全中断了加勒比海的海运。之后，巴特罗密带领着满载战利品的舰队穿过大西洋驶向了西非的几内亚湾。

1722年2月，巴特罗密迎来了他海盗生涯的尾声。他在洛佩兹海角碰到了由卡娄纳·欧格勒（Chaloner Ogle）率领的英国军舰。卡娄纳把巴特罗密的副舰单独引了出来，并在广阔的海面上将其击溃。几天之后，当卡娄纳率领军舰重新返回海角时，他发现巴特罗密和他的部下在经过一个晚上的狂欢后都毫无防备地聚集在里面。发现情况不妙时，巴特罗密才慌张地命令部下返回岗位，并且开船迎向了卡娄纳的军舰，企图能够杀出一条出路。船舰交错而过，经过一番激烈的对射之后，硝烟散去，大家发现巴特罗密无力地躺在大炮的上面，喉咙上带着一颗流弹。在他死后，他的船员都投降了，而且他们也遵照他的意愿把他的尸体连同随身物品一起抛入了大海。

女海盗（Female Pirates）

海盗的世界是一个由男人们组成的世界，但是在海盗的历史上也出过几个有名的女海盗。她们就像一朵绚丽的黑玫瑰一样，点缀着充满了浪漫和血腥的海盗史。由于大部份的海盗船是禁止带女性出海的，所以历史上仅有的那几位女海盗也是相当引人注目的人物。


▲Anne Bonny

安妮·波尼（Anne Bonny）就是其中著名的一位，她在海盗的世界中取得了相当大的成功，她比大部份的男性更勇敢而且更残忍。安妮生于北卡罗莱纳，在她的父亲拒绝了她和海员詹姆斯的结婚要求后，他们私奔了。她在巴哈马群岛遇到了加里克（Calico Jack），并且把自己伪装成男性加入了他的团队。


▲Mary Read

在安妮之后，玛丽·瑞德（Mary Read）也加入了他们的团队。玛丽生于英格兰的一个穷人家庭，为了使她长大后能多为家里赚点钱，从小开始家里人就把她当成男孩子一样养。后来她逃到了海上，在参军之前一直在一艘军舰上工作。在她的船只被海盗俘虏之后，她以水手的身份留在船上工作。之后她开始了自己的海盗生涯，并由此结交了安妮和加里克。有意思的是安妮喜欢上了男性伪装的玛丽，结果她女扮男装的事实终于被揭穿。

后来安妮和玛丽扔掉了男性伪装，她们参加了所有的战斗，并且像男性一样勇猛地作战。她们两个后来成了船上最凶猛的海盗，不仅那些被俘虏的海员害怕她们，甚至连她们所在团队的其他成员也畏惧她们！当1720年她们的团队被捕时，当时所有的男性都投降了，但是她们两个却进行了激烈的反抗！在受审期间，加里克提出想要见安妮最后一面，但是她拒绝了，并且说道：“如果他像男人一样进行战斗的话，就不会像狗一样被吊死了。”

安妮和玛丽被判和加里克一起吊死。但是由于她们两个人当时已经怀孕，所以她们被免于一死。但是玛丽并没有活太久，她在不久之后死在了牙买加的一所监狱里。至于安妮后来的情况，就没有人知道了。

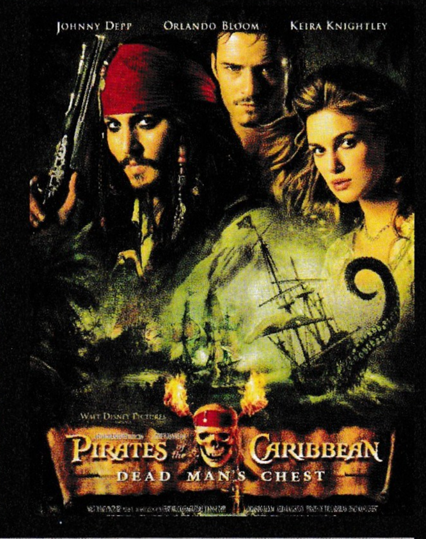


海盗的黄金时期从1690到1730年持续了约四十年，在这段期间海盗活动达到了历史上的最大规模。黄金时期的海盗们主要把目标锁定在往返于欧洲、加勒比和美洲殖民地之间的那些商船。随着全球贸易的增加，一些加勒比海盗把活动范围扩张到了印度洋以及中国南海。随着这些地方军事实力的增强，海盗的黄金时期宣告结束。但是一些小规模的残留海盗仍旧造成了不少问题，在世界上的某些区域，海盗行为甚至持续至今。



海盗归来

——再现加勒比的浪漫



在三年的等待之后《加勒比海盗2：亡灵宝藏》再度登场，一股巨大的飓风再次席卷全球票房。这次，迷人的杰克船长将迎来一个更为离奇的敌人——传说中的不死人戴维·琼斯！这个在大洋深处都令人闻风丧胆的魔鬼，将驾驶他的"飞翔荷兰人"号乘风破浪而来，向杰克船长讨还一笔血债，如果杰克想不出奇招逃过此劫，恐怕将要面对生生世世被奴役和诅咒的命运！

本片除了一如既往的浪漫和惊险的冒险故事之外，片中也穿插了很多精彩的搞笑片段，让我们在领略那扣人心悬的剧情的同时也能够不时轻松地发出阵阵笑声。总之，这部片子的精彩程度是绝对不会让你失望的。（注意：本文将为大家提供一段充满谜题的海盗故事，所有谜题的答案等着读者们亲身进入影片的世界去一一解开。）

一、故事开端



美丽的伊丽莎白手握献花无奈地站在雨中，加勒比海阴冷的雨水打在她的头上，顺着脸庞流下，带着她的思绪流向回忆的深处。经过万般的波折，她和心爱的特纳终于能够在一块儿了，然而生活并不总是对这对恋人微笑。在婚礼前夕，一个阴险的军官带着一队全副武装的士兵来到了皇家港（Port Royal），带着三份文件，特纳、伊丽莎白和威灵顿的逮捕令。他以放走了杰克船长为由逮捕了这对恋人，并且判处他们死刑，目的究竟何在？



二、杰克出场

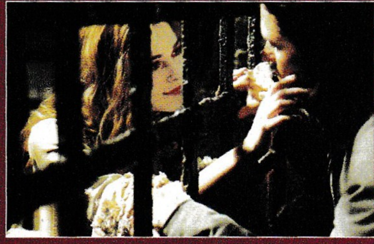


一具棺材漂浮在阴沉的海面上，一只乌鸦在不停地啄着棺盖，机械的啄击声仿佛在为主角的出场进行着倒计时……然后，"砰"的一声，从棺材里飞出的子弹把可怜的乌鸦打上了天，随后一只手从窟窿里伸了出来。轻快的音乐声响起，万众瞩目的杰克船长登场？！（真不愧是杰克船长，每次他的出场方式都是那么地出人意料。）然后他随手抄起了一根死人的手臂作为船桨，划向了他的黑珍珠号，身上带着一卷画着钥匙图案的羊皮纸，这究竟又会为我们带来怎么样的冒险故事？

三、老比尔出现



应该用来导航的罗盘却无法正确地指出方向，似乎只有在满足某种特定条件的时候，通往宝藏的大门才会对杰克打开，那究竟是什么呢？不管怎么说，现在肯定时机还未到。于是杰克带领着他的船员开始了漫无目的的航行……一个暴风雨的夜晚，在杰克忙着计算航线的时候，他的朗姆酒又喝完了，在抱怨了一句"为什么朗姆酒总是会喝完"之后，他踉踉跄跄地走向了储藏库，就在这时，一个苍白而阴暗的身影出现在了他的面前——比尔·特纳，威廉·特纳的父亲！为什么一个应该已经死了的人此时又现身了？



▲威廉和伊丽莎白话别

威廉出发前来到监狱和伊丽莎白话别，临别之前威廉说道："……如果你还爱着我的话。"这时伊丽莎白回答到："如果没有这层铁栏挡着的话我现在马上就会"爱"你……"站在一旁的伊丽莎白的父亲听到这里真是那个汗啊（真是大胆的女儿……）。

四、食人岛



带着目的，威廉开始了寻找杰克的旅程，最终他追寻着杰克的足迹来到了一座小岛。然而不幸的威廉却被小岛上的原居民抓住了，满身骷髅纹身的野人们（食人族？）把威廉绑起来抬回了他们的村子。在这危急的时刻，威廉却发现杰克一身奇异的装束坐在村子的中央。难道他不作船长改行作部落首领了？

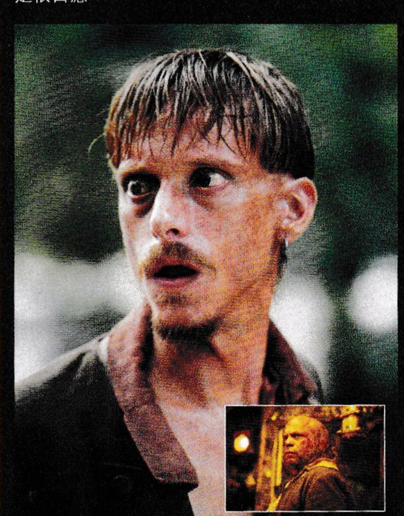


▶本片中出现的土人，表情超酷

小插曲



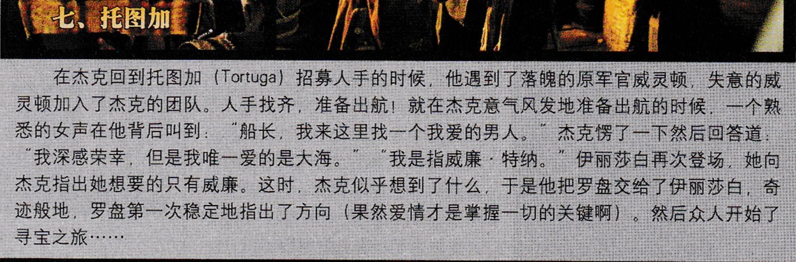
在第一部作品中登场过的这两位老兄也算是经典配角人物了，在本作中他们将弃恶从良帮助我们的主人公对抗敌人，虽然一开始并不是很自愿……



五、拜访女巫

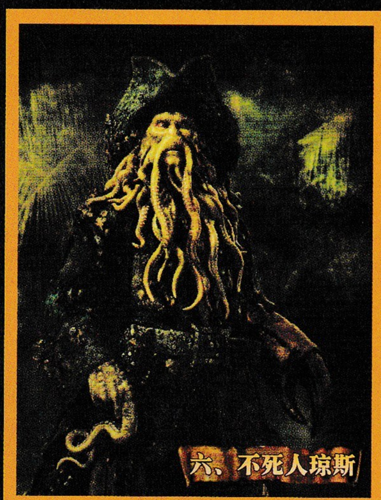
离开小岛之后，杰克一行人再次开始了他们的旅程。这次，为了继续追寻宝藏的秘密，他们来到了森林深处的一座水边小木屋。屋子的主人是一位女巫，她是杰克所谓的“曾经形影不离”的好朋友。女巫谈到了他们所追寻的宝藏可能关系到一段爱情故事，并且给他们指出了需要去的下一个目的地，同时给了杰克一个装满了粉末的瓶子。那么接下来冒险会怎么发展？





七、托图加

在杰克回到托图加（Tortuga）招募人手的时候，他遇到了落魄的原军官威灵顿，失意的威灵顿加入了杰克的团队。人手找齐，准备出航！就在杰克意气风发地准备出航的时候，一个熟悉的女声在他背后叫到：“船长，我来这里找一个我爱的男人。”杰克愣了一下然后回答道：“我深感荣幸，但是我唯一爱的是大海。”“我是指威廉·特纳。”伊丽莎白再次登场，她向杰克指出她想要的只有威廉。这时，杰克似乎想到了什么，于是他把罗盘交给了伊丽莎白，奇迹般地，罗盘第一次稳定地指出了方向（果然爱情才是掌握一切的关键啊）。然后众人开始了寻宝之旅……



六、不死人琼斯

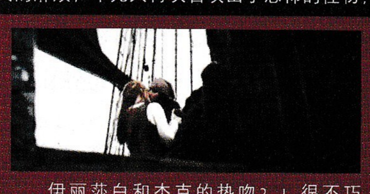
跟随着女巫的指引，威廉找到了不死人戴维·琼斯，一个长满了章鱼触须的家伙，带领着一班同样恶心的部下。在他的“飞翔荷兰人”号（一艘会潜水的船）上，威廉碰到了自己的亲生父亲比尔·特纳，并且在他的帮助下从戴维身上偷到了他们一直在寻找的宝箱钥匙，在离开的时候，威廉向他的父亲发誓他一定会找到办法把他从诅咒中解脱出来。究竟他能不能实现这个承诺？在发现钥匙被盗之后，愤怒的戴维马上对威廉进行了追击，并且召唤出蛰伏在大海深处的怪物彻底毁灭了威廉所在的船只。到底威廉接下来的命运会如何？





八、杰克离去

在一番斗争之后杰克船长亲手打开了宝箱，到底里面装的会是什么？然而戴维·琼斯是绝对不允许让杰克他们得到宝藏的，他再一次率领邪恶军团前来追击主人公们。在混乱的战斗中，威灵顿为了有机会恢复往日的身份偷偷携宝离去。而剩下的杰克一班人则遇到了最大的麻烦，不死人再次召唤出了恐怖的怪物，决心将他们置于死地……激战过后，大章鱼终于现出正体，勇敢的杰克船长冷静地向怪物举起了他的剑，一场毫无胜算的单挑在怪物将杰克吞噬之后结束。杰克船长就这么离我们而去了吗？（相信导演也不会同意）



伊丽莎白和杰克的热吻？！很不巧地，我们的小威廉看到了这幕，为什么伊丽莎白要吻杰克呢？希望不会影响到她和威廉之间的感情……



小插曲



大家眼睁睁地看着杰克和黑珍珠号一起在怪物的攻击下沉入海底，一幅令人悲伤的壮美画面……逃过劫难后的众人再次回到了女巫的住处。经过女巫的鼓动，他们决心克服任何困难找回杰克，但是此时的团队还缺一个有经验的船长。于是，在大家期待的目光下，一张熟悉的面孔再次出现，他就是前作中的最终BOSS——巴伯萨船长……

影片从成堆的迷题开始，又在成堆的未解之谜中结束，让我们在回味这段激荡的冒险之旅的同时又忍不住牵挂着故事的后续。而令人振奋的是，海盗系列的第三部作品《未知水域》已经在紧张的拍摄当中，而且周润发也将会在该作品中出现，让我们一起来期待发哥和杰克船长一起演绎的海盗故事吧。海盗迷们的春天来了……



动漫速递

TEXT BY 吉祥天

经典漫画《相聚一刻》真人电视剧明春播放



伊东美咲

"漫画大神"高桥留美子众部代表作之一《相聚一刻》，在去年传出开拍真人电视剧，惹来纷纷议论，而现在电视台方面终于正式宣布此消息，并同时宣布此电视剧将于明年春季播放。女主角音无响子确定由伊东美咲（代表作：电视剧《电车男》）担当，而男主角则会在举行的募集男演员活动，从年龄20至25岁之间的男性中挑选，并在10月中旬举行的最终审查中，剧作家冈田惠和、导演木本克英以及伊东美咲本人都将会作为审查员参加这次的募集活动。伊东美咲也对这次的公开招募表现出了很大的兴趣："大家都有机会成为男主角，希望尽量多的人能够来参加这次的招募活动。我对这次活动的结果也非常感兴趣。"

剧集内暂时确定主要登场人物有音无响子、五代裕作、四谷先生、六本木朱美、三鹰瞬、一之濑婆婆以及裕作的祖母，其他个性鲜明的角色还没有决定会否登场，不过相信剧集受到不错的反响后，其余的角色都会登场。电视剧在今年12月开始拍摄，预计第一回《浪人篇》在明年春天就能播放。

《相聚一刻》于1980年～1987年连载于青年志《Big Comics Spirits》（小学馆），是高桥留美子继《福星小子》后的第二部颠峰之作。这部恋爱喜剧作品以一刻馆为舞台，描写了公寓管理员的年轻寡妇音无响子与重考生五代裕作之间相惜相恋的故事，本作曾在1986年被做成TV动画，并在同年拍成真人电影（音无响子由石原真理子出演，石黑贤出演男主角五代裕作），从而风靡一时。动画完结篇在1988年以OVA形式发售，为这个温馨感人的故事画上一个完美的句号。



你的怨恨，由我来报


能登麻美子

《地狱少女》动画于2005年10月开始播出，全26集，故事讲述的是只要在深夜0点的时候与"地狱通信"取得联系，将无法发泄的怨恨写下来，地狱少女就会出现，她将为你把怨恨的人打入地狱，但同时你也要付出代价——死后灵魂无法转生，只能在地狱永久地徘徊。

《地狱少女》凭借其独特的日式恐怖风格和悲凉的故事使得本作在观众中享有较好的口碑，其漫画则同时在讲谈社月刊《なかよし》上连载，作者为永远幸。26集放送结束后官方就公布了将在不久之后制作《地狱少女》第二季的企划，在近日则正式公布第二季TV版《地狱少女二笼》将于秋季播放。此外，还公布第二季ED《あいぞめ》的消息，此曲继承第一季ED曲《かりぬい》的曲风，仍然由女主角阎魔爱的声优能登麻美子献唱。



声优铃置洋孝辞世，紫龙声音永别


铃置洋孝

2006年真是动画声优界陷入厄运的一年，前不久香港方面的著名配音员卢素娟才因肠癌去世，而在日本方面，备受动漫迷熟识的资深声优铃置洋孝先生，因肺癌于8月6日逝世，终年56岁。官方也在8月11日凌晨公布此消息，同时也解释应铃置先生生前的强烈愿望而没有立刻把其离世的消息公布。

在2006年5月的某一场铃置先生主演的舞台剧公演准备开演时，剧团方面突然宣布因铃置先生突然发病送去医院。之后也取消了好几场舞台剧，当时和其合作的内海贤二先生穿着丧服宣布取消消息，但几天后铃置先生在自己的官方主页上发言，表示在休养中，并一定会举行6月11日SPC的PARTY。但在7月初他入院检查时被诊断为患肺癌，虽然马上开始进行治疗，但病情还是一直没有好转，就在8月6日早上逝世。在8月10日铃置先生生前好友竹尾一真的BLOG上率先公开了铃置洋孝的死讯，消息一传出迅速在日本2CH论坛和国内各大动漫论坛广泛流传，纷纷为其默哀。

除了《圣斗士星矢》的紫龙，铃置洋孝曾在《机动战士高达》系列中配演布莱德·诺亚舰长，《龙珠系列》的天津饭、《足球小将》中的日向小次郎、《浪客剑心》的斋藤一、《乱马1/2》的九能带刀，同时他也是《机器人大战》系列的御用声优。

铃置先生的逝世，令众多还抱着一丝会发售原版青铜五人声优配演的《圣斗士星矢 冥界篇》DVD的圣斗士迷们感到绝望，经典的"庐山升龙霸"成了绝响！

最近声优界真是多事之秋，就在今年2月6日，同样曾在《圣斗士星矢》里配演山羊座黄金圣斗士修罗的著名声优户谷公次先生离世，而就在铃置先生离开我们的第二天，神谷浩史先生因为车祸在医院还没清醒，希望厄运快快离去。

《交响情人梦》动画电视剧两连发



2001年开始在杂志《KISS》上连载的超人气漫画《交响情人梦》（原作：二宫知子）终于决定推出动画版！

播放时间确定为2007年1月，每周四在富士电视台专为女性上班族开设的NOITAMINA频道上播放，该频道以播放《蜂蜜和四叶草》、《兽王星》、《工作狂人》等作品而闻名。所谓"NOITAMINA"，是"ANIMATION"的倒写，是一种反传统、力求创新的制作手段。《蜂蜜与四叶草》、《天堂之吻》都是此频道的成功例子，而曾制作《灼眼的夏娜》的J. C. STAFF将会担任动画的制作，相信动画一定不会让观众失望的。

而在动画化的消息公布时，真人电视剧化的消息也同时宣布，并先于动画在今年10月16日开始在富士电视台上播放。野田惠的演员已经敲定为演技不俗的上野树里，而男主角的千秋真一则由玉木宏担当。

故事是以学习古典音乐为背景的搞笑作品，讲述著名钢琴家之子，优秀音乐大学生千秋真一想要赴欧学习指挥，却因为飞机恐惧症而一直无法出国。某天，不可思议的少女野田惠突然出现在他面前，住在垃圾房里的她，是个无可救药的怪人。这位少女的出现会对真一有什么影响呢？


上野树里　玉木宏





日本 COMIC MARKET 70 顺利闭幕



COMIC MARKET，简称COMIKET或CM，是由日本COMIC MARKET准备会举办的全球最大规模的同人志贩售会。一年内会举办2次，分别在每年八月的第二个星期五至星期天和十二月二十九日及三十日在位于东京都台场的东京国际展示场举行，入场免费。与中国动漫产业的走向不同，日本拥有庞大的同人志爱好人群，而COMIKET则是这些业余漫画爱好者将他们创作的同人志进行贩售的地方。

同人志的定价大多在500日元至6000日元间不等，这主要取决于同人志的页数以及画手的知名程度。同时，COMIKET也是挖掘新人漫画家的最好途径，例如我们耳熟能详的高桥留美子、CLAMP、尾崎南等漫画家都是在COMIKET上被挖掘而走上专业漫画家的道路。随着COMIKET的知名度越来越大，除却同人漫画外开始有一些同人音乐、同人游戏等同人产品登陆COMIKET，其中的代表就是制作《月姬》、《FATE/STAY NIGHT》的公司TYPE-MOON。TYPE-MOON早先只是一个同人社团，但其制作的同人游戏《月姬》经由COMIKET推出后大受欢迎，巨大的利润使得TYPE-MOON得以成立商业公司。现在一些职业漫画家和GALHAME的公司也会参加COMIKET，以"公司名义"参加的机构会被安置到特定的场馆，同时也有不少海外社团参加COMIKET，在刚刚闭幕的第70届COMIKET上就有来自大陆和台湾的同人社团参加。

香港的COMIC WORLD、台湾的Fancy Frontier都是类似于COMIKET的同人志贩售会，虽然在参展社团数量和作品质量上还比不上COMIKET，但每年的参观人数也在急速增加中。



《Anipara 音乐馆》5 周年纪念 live 即将公演



为了纪念动漫歌曲现场节目《Anipara音乐馆》在CS Kids Station上播放5周年，将于9月17日举行LIVE "Anipara音乐馆 EXTREME LIVE 2006"。此次LIVE的参加者除了原节目的成员影山ヒロノブ、远藤正明、Psychic Lava、近江知永等核心人物之外，奥井雅美、北谷裕史、Clover、野川樱等好友也会作为嘉宾出席，即时将会是一场家庭式的现场节目。同时LIVE中还会增加许多平时在《Anipara音乐馆》中看不到的小节目，一定会让fans在美妙的动漫歌曲中再次热血沸腾！

帝王级动漫歌曲怀旧演唱会即将举行



动漫名曲将再次复苏，"动画歌曲帝王"的水木一郎和"动画歌曲女王"堀江美都子两人的豪华音乐会"两人的ANIME SONG"将于10月9日举行。

二人多年以来都为无数动画献唱主题曲，包括了许多耳熟能详的动漫歌曲，比如说《魔神Z》、《宇宙海盗》、《小甜甜》和《花仙子》等的经典动画主题歌，这些都是老少皆知的动漫歌曲，相信听到后都会再次浮想起当时动画中的场景来。一起来期待这两位动漫歌曲届巨头的演唱会吧，不过国内的朋友只能等DVD发售后才能看到了。


水木一郎

动画《死亡笔记》DVD 销售额目标为 15 亿日元

日本TV放送网公司和NTT Docomo公司在8日发表公告，宣布他们投资设立的有限责任事业机构D.N.DreamPartners的第一项投资业务为动画版的《死亡笔记》，预定从10月3日开始在日本放映。

D.N.DreamPartners是日本TV和NTT Docomo各投资50亿日元，在4月3日设立的投资以及制作项目的有限责任事业机构（LLP）。其事业内容主要涉及到播放和通迅的连携服务。

谈到关于对动画版《死亡笔记》的投资时，身为日本TV的项目事业局副负责人、D.N.DreamPartners的总体规划人堀越彻说："我们希望能积极地开展业务。"谈到该作品的DVD化时，他说道："DVD的销售额目标为国内13亿日元，国外2亿日元。"但是并没有给出DVD化的具体日程表。

《死亡笔记》于2003年在集英社《周刊少年JUMP》上连载，并且创下漫画累计发行数量超过2000万部的记录。该作真人电影的前篇在6月已经公开上映，后篇也将在11月公开上映。TV动画版预定于10月3日开始在日本TV系上播放，该动画的制作由Madhouse动画公司负责，导演由荒木哲郎担任，系列结构由井上敏树负责，声优未定。



《银河铁道物语 2》今秋放映



松本零士原作的《银河铁道物语》，其动画第一部在2004年播放完毕后的两年后，官方公布《银河铁道物语》动画将会推出第二部。

早在1978年秋天，一套名为《银河铁道999》的动画播放后，带来的深远意义足足影响了几代人。在过了26年的2004年，为了迎接漫画生涯50周年的松本零士推出了《银河铁道系列》的续作《银河铁道物语》，一部长26话的动画，为了保持老味道，主题曲同样是请来佐佐木功先生演唱。而距离第一部《银河铁道物语》顺利完结后的2年，《银河铁道物语2》也终于宣布推出，并于今年秋天播放。第二部动画还是沿用之前的制作阵容和声优阵容，而官方公式站则会在9月17日开放。

故事的主人公是SDF Sirius小队的有纪学。SDF的任务是守护关系到人民生活和命运的银河铁道。有纪学继承了父亲"涉"的遗志，他和Sirius小队的同伴一起时而互相帮助时而起些冲突，为了完成困难的任务而舍生忘死。但是，突然间一个认识他死去的父亲的人出现了，他就是Kepheus小队的队长凯?罗连斯，新故事就这样展开了。



名作《阿尔卑斯山的少女》展
宫崎骏等制作人公开制作资料



曾经在1974年感动了成千上万观众的名作《阿尔卑斯山的少女》将于8月17日在名古屋举行"《阿尔卑斯山的少女》展"，再次向我们展示该影片的魅力。宫崎骏、小田部羊一等最高层动画制作人员将向观众介绍当时那些感人至深的场景的设定画以及资料，此外，还将公开动画制作前的初期手绘稿等。此外还将举行加演节目以及和海蒂一起的摄影会，此外官方商店里还会销售原创的动画人物相关商品。





非常男女非常爆笑



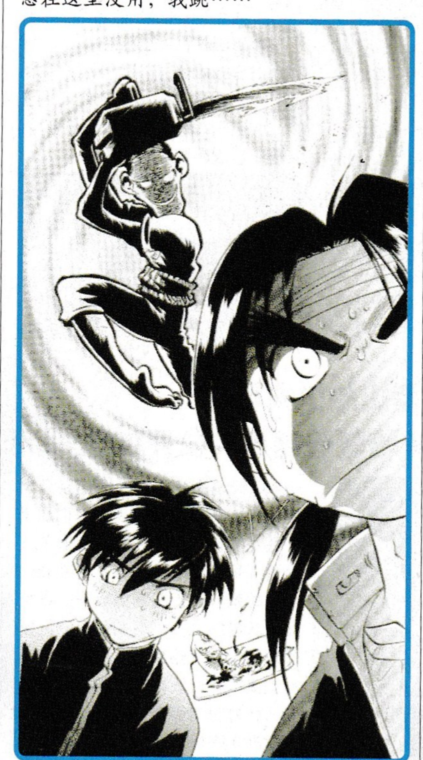
TEXT BY 大条君

这时候才来说《全金属狂潮2》的动画似乎有点过时，而且还是过时很久，毕竟现在绝大部分爱好者的目光都在今年4月新番《凉宫春日的忧郁》上汇聚集中，跟人见面嘴里不蹦出个把封闭空间、SOS团之类的关键词来都不好意思承认自己看动画。然而好东西就是让人喜欢，以《全2》的品质和人气而言，这部经典任何时候拿出来都能上得了台面，而且不丢人。



《全金属狂潮2》是动画的第二部（好像是废话……），原名《Full Metal Panic Fumoffu》，整个系列在台湾是被翻译作《惊爆危机》，听起来商业化的气息颇浓些。《全2》的动画主要改编自贺尾冽的漫画，而馆尾冽的漫画又起源于贺东招二原作、四季童子插画的小说。毋庸置疑，走校园青春路线的《全2》要比沉重的以刀光剑影为题材的《全1》好看很多，主要是把第一部里很受欢迎的校园生活部分提升为主干，然后将一系列有趣的小单元情节联系起来，整体目标非常明确，就是娱乐性的搞笑。因此，对这口儿感兴趣的新观众完全可以跳过第一部直接扑向第二部的怀抱，至于剧情理解方面完全不用担心会受到影响。

时代背景是……背景无关紧要啦，那玩意在这里没用，我跳……



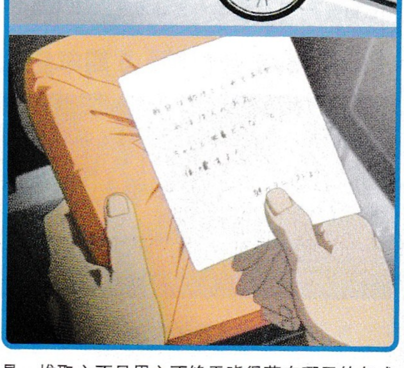
千鸟要，十六岁蓝发长腿美少女，阵代高中学生会副会长。小要的个性不太好说，首先最突出的就是她极其强势硬朗的个人作风，既善解人意又温柔善良，遇事冷静，心性坚强，人又漂亮，腿也长……啊，这是相貌。补充一条，其人偶尔有暴力倾向，偶尔的定义是每集爆扁男主角的频率在两到三次以上，或许就因为这一让人有点发痛发怵的不良倾向，导致小要在阵代高中最不想约会的女朋友票选中一举夺魁吧。然则瑕不掩瑜，片中的小要分明就是个充满活力的有一定小女生智慧的走在哪里都能引人注目的可爱长腿姑娘，嗯，很可爱！

相良宗介，十七岁的雇佣军人，中士，童年时期以杀手的身份在阿富汗活动，在其他孩子小学都没毕业的时候就已经成为巨大两足人形兵器的驾驶员，虽然身经百战但却极度缺乏和平生活的基本常识。现在暂时离开第一线战场，表面上是在阵代高中念书，实际的任务是来做千鸟要的贴身保镖。宗介身手敏捷，拥有专家级的战斗技巧，能熟练操作并改进所有现役武器，对身边即将到来的危险有着敏锐但不一定准确的惊人直觉，人生理念是任务高于一切，对自己的护卫工作认真负责到神经质的地步。正因如此，阵代高中的同学以及校方才得以有幸经常面临平民根本没机会经历的严峻考验。重点强调，该人没有任何恋爱经验，鉴定完毕。

平常生活

对于一名出生入死的雇佣军人而言，爆破无疑是一门必备技能，而对于生在阳光下长在和风里的高中生来说，在校园里面进行爆破就是恐怖分子的行径了，这位名为相良宗介的在校恐怖分子很熟练地把一封来自校花的情书与大家的鞋柜一同炸上了天，在共十一集的片子中，让人同情的鞋柜壮烈了不止一次，看着将情书理解成战书而慨然接受挑战并筹划如何先发制人的宗介，小要的理智与耐心受到极大的考验。正所谓"习惯成自然"，丰富的战斗经验无一例外会被代入到解决日常生活危机的手法中，使得所有跟宗介接触的人都处于精神崩溃边缘，用枪指着出租车司机指着路人指着流氓，在校园里面爆破开枪安装机关，在公共场合与人对射对轰……总之一切对小要有可能不利的人都会发现自己的面前会出现一个冷峻的身影。一板一眼的行止，汇报式的言词，身上总





是一堆取之不尽用之不绝天晓得藏在哪里的各式武器，似乎被这样的军事狂人保护本身就是一件很危险的事情呢。很明显，将一个军事狂人改造回正常远比制造出一个军事狂人更加困难，以暴制暴就成了小要发泄加管教的不二选择，或纸扇拍顶，或脚踢践踏，甚至还伴随着高段的摔跤用必杀技，小要给人的野蛮女友形象大致都是出于此时。对于破坏校园安全屡教不改的危险惯犯，小要的强制改造计划还有很长的路要走。

爱意萌生

小要喜欢宗介却因少女的矜持而羞于表达感情，宗介的心里都是小要但他对感情的无知又导致自己一直处于懵懂状态，这对非比寻常的欢喜冤家的爆笑生活让我们对"日久生情"这四个字有了更深一层的理解。虽然大家常说时间长了守着个破碗也会产生感情，但是当一个少女遇到一个天天跟在身边全身心投入想要保护自己的男生时，本就处于思春期的心怎可能不会增加跳动的频率？为了让宗介能有点正常人的样子，小要煞费苦心，可惜那个麻烦制造者依然故我地用一些夸张到极致的手段去处理身边的事，祸是不停的闯，

小要的表情也逐渐从一开始的吃惊、骇异进化到无力、黑线然后强化到司空见惯见怪不怪。校园与战场本是风马牛不相及的两个世界，宗介面对普通的和平生活除了严重的不适应，恐怕内心深处还有很大的失落与空虚，社会常识的欠缺让他以类似本能般的下意识反应来战战兢兢的度过每一天。也许世界上神经最粗最大条的人莫过于就读阵代高中的同学们了，在不间断地目睹绑架恐吓乃至持枪实弹强买面包这样的严重人品问题后，大家也终于慢慢地习惯了……不习惯也没办法。虽然不止一次地有人在校长面前打宗介的小报告，但是军方后台的神通广大与雄厚资金，简直就是有钱好办事的范例，再加上当事者本人虽然有够危险不过在小要的拳头震慑下一直都没有造成什么血腥事件，使得宗介得以一如既往地上学……以及制造骚动。

"无论怎样我都会保护你，因为这是我的任务"，这句挂在嘴上的话语听在小要的耳中总是分外刺痛，女孩的心事观众们都懂。外冷内热的小要最大的幸福就是去感受身边那个军事傻瓜无意间所流露出的真情，不是任务，不是束缚，而是真正的感情。当宗介骑着自行车载着小要飞驰在蓝天白云下时，小要情不自禁的将头抵在他的背上，对她而言这时的宗介不再是个麻烦的问题儿童，而是一个真正能让自己感到安心感到温暖的依靠，眼前这个人虽然既呆板又迟钝甚至不可理喻，可有他守护的感觉真好。小要是个自强的女生，再自强的女生也有寂寞害怕的时候，这时所需要的就是能够依靠的对象，宗介用他常人无法比拟的执著与赤诚攻破了她的心防，如果不是在无意间做到的就更圆满了。



情敌挡道

空手道高手椿一成以小要追求者的身份登场所带来的只是更多的搞笑对手戏，于二人之间的感情与默契几乎没有什么影响，但当泰莎这个宗介所在部队的高级长官开始对宗介展开追求时，情况微妙了。泰莎与小要一样都是有着特殊能力的同龄少女，类似的人生，类似的困惑，她们彼此之间有着亲密的友情。泰莎面容姣好，银发梳理成一条长辫，威仪中透着顽皮，有着颠倒众生的魅力，更是部队里所有人的偶像和支柱。一个少女长官假公济私的休假将《全2》的气氛带到了高潮，不同于小要豪放下的腼腆暗示，泰莎的大胆露骨简直可以用勾引来形容了，好吧，我承认其实她就是在勾引我们可敬可爱的相良中士。

先是游泳池宗介溺水事件，口对口人工呼吸这种连我这个打字的人都会脸红的急救方式俨然变成了示威的"工具"，尤其还是当着全体师生的面，西洋女性就是大胆。小要的妒火是在宗介会错意并乱说话的情况下熊熊燃烧起来的，两个互相不甘示弱的女人为着一个不解风情的木头人开始了没有硝烟的战争。以宗介的资质绝对不会修炼成脚踏两只船的浪子神功，所以身受两个美少女的放电攻击时，面对飞机大炮乃至机器人来袭都面不改色的战斗英雄终于留下了冷汗。由于迟钝，处于漩涡中心的军事狂非但没有搞明白二女的动机，反而还屡屡作出火上浇油的白痴举动，使得本就激烈的局面愈发呈现白热化……并更加的好玩搞笑。看到他们如此热闹地折腾着三角关系，不禁让我等年华逐渐老去的去死去死团废柴们发自内心的羡慕着如此年轻的多姿多彩的青春。不过，每当我之后回忆起这段情节时，一定会大力感叹女生果然都是天生的醋坛子，而对于被两个醋坛子同时夹击的男人除了深切的同情外还是同情……

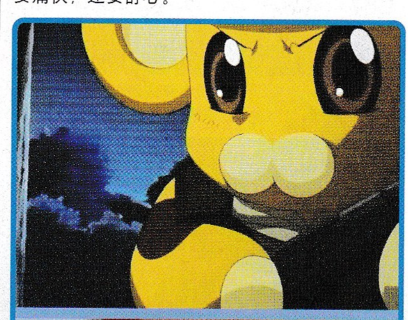


恶搞无罪

KUSO 历来是让观众产生共鸣的无上利器，《全2》里面恶搞的名场面当真不少，有很多简直是神来之笔天衣无缝。老师从小就教育我说，剧透是邪恶的根源，虽然前面已经很邪恶了，但是这里我想留给各位富有探索精神的读者前去自行领会与挖掘，这也是到了咱们检验自身OTAKU功力的关键时刻，动画漫画游戏电影电视书刊温泉偷窥……总之涉猎的范围越广收获的乐趣越大，那种看到KUSO桥段时发出会心一笑的感觉真的很棒，只可意会无法言传。从技术方面来说，《全2》比起前一部应该是换了制作公司的缘故，画面的精致程度以及动作和场面的表现都有了大幅度的提升，即使是用3年后现在的眼光来审视也无可指摘。本作题材上不具备何等震撼人心的深度与宏大，就是一系列简简单单的少男少女打打闹闹，暴力而不血腥，轻松而不无聊，每一集都有恰到好处的笑点，每一处都是自然而然的起伏，隔三差五就给观众一个意外的惊喜，看的人是笑口敞开肚皮总疼呀！

结语

最后，我很严肃地郑重地再次推荐《全金属狂潮2》，甭管这是哪一年出的东西，只要你没碰过我希望所有看完本文的朋友都能够去想办法找到，然后把脑子里面的烦人事儿都清出去静下心坐下蹲下或者躺下，以一种享受悠闲时光的平静心态一口气看完。我想，在如今这样节奏快压力大的社会里，能够了无牵挂地开怀一笑是件不可多得的好事，甚至已经快要成为可望而不可及的奢侈了。人长着嘴除了吃饭和说话，别忘了还有哈哈大笑。信我这一次，也许会比你在路上捡到钱包笑得还要痛快，还要舒心。







本期漫人

——kirin_k_r



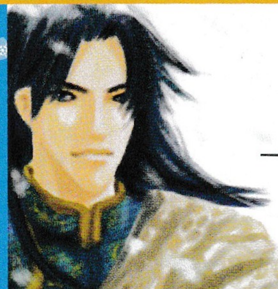
笔名：kirin_k_r[K.R]
昵称：阿K[ak-47](已经成为生活中的名字了……)
职业：不甘被公司压榨的自由FLASH动画人
星座：三分热度的双子（不过对钟爱的事情永不放过！）
血型：神经质的B
做起来带劲的事：制作布艺玩偶（非常有趣啊！）大扫除（解压的好方法！垃圾退散——！）
做起来没劲的事：看这分镜做工作……
















超Q小访问

吉祥天：我仔细看了你的画，发现很多都是手稿啊。
阿K：是啊，因为是2002年画的，那时候很喜欢手绘的感觉（虽然现在也喜欢），而且当时是在家中，所以比较方便。
吉祥天：是什么时候开始画CG的呢？
阿K：那时候也有画，不过当时画得很烂，而且那个时候的全部是鼠标绘，所以与其用鼠标艰难地画，还不如手绘来得快。
吉祥天：说来，你给我的图就那么几张……
阿K：我也没办法，早先的图现在很难找到了，我更加伤心。当时家中硬盘坏了……所以估计很难找到了。
吉祥天：那么打算以画画维生么？
阿K：就现状来看，估计不会单方面的想靠这个维生……
吉祥天：说说原因。
阿K：中国市场太不成熟（现状来看），国人关注国人作品的热情度不如关注国外的高，国人版权意识不强，限制的内容也很多。最心寒的是一直在国内享有名誉的多家杂志都停止了运营……对向往这方面发展的人来说打击很大，想要在仍然运营的杂志上发表作品，竞争力度变大不说，也比较难能形成规模。我们看到的市场上成功的杂志或者是作品，按比例来算……实在是少的可怜了。






06广州国际动漫节

——华丽COS SHOW


■《圣魔之血》本次比赛得到"终身成就奖"



本月的5日至8日，在广州中山五路的"动漫星城"举行了一场名为"06广州国际动漫节"的漫展。在这场漫展里，有很多位COS界名人都出现了，并且展现了他们超正点的COS。虽然吉祥天没亲自到场，但还是替大家约来了漂亮COS照片，那么现在就来欣赏一下吧。

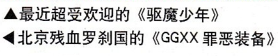

■这位MM谋杀了不少胶卷啊。


■《天使禁猎区》的米迦勒


□《翼》是最近COS的大热门呢~

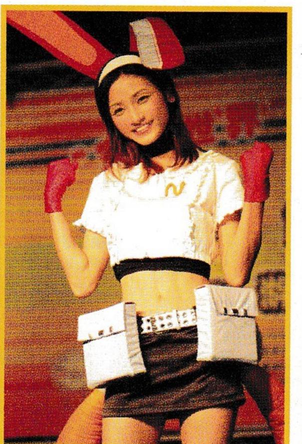

■衣服和道具都制作得很精细，强人啊！





▲最近超受欢迎的《驱魔少年》
◀北京残血罗刹国的《GGXX罪恶装备》


■LOLITA还是漫展内很受瞩目的一道风景

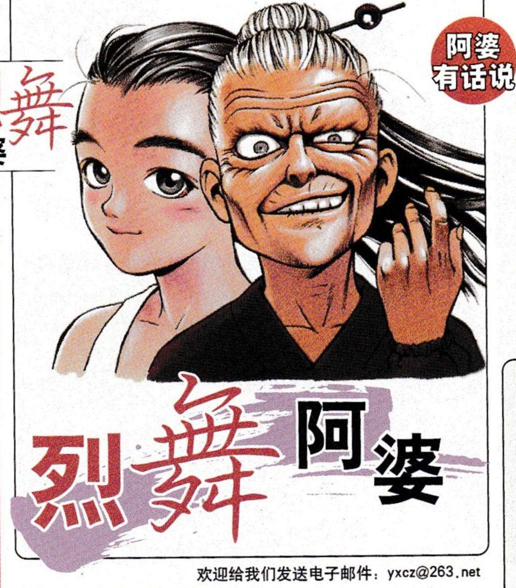

▲电车男，你看到你的爱玛仕啦？


▲《电车男》的剧中剧《月面兔兵器米娜》


▲哦哦，是YACA策划人的章鱼叔叔哦~



烈舞阿婆



阿婆有话说

趣事一，某 XUN 在安装某个软件时令一个系统文件因为破损而导致程序出现问题，于是就在大家办公用的通讯软件上大吐苦水，得到的回答如下，风间仁：多悲愤（备份）；玛鲁斯：多辈份；六段音速：多背粪……某 XUN 回之：那我应该要多悲愤，还是要有多大辈份，还是要背几筐粪，才能保证电脑不出问题？三人皆：……

趣事二，风间仁，狂热《铁拳》FAN一名，《铁拳》功夫也自然了得，常说：出铁拳的主机才是好主机。这一说顺了嘴就形成惯性，别人一说某个手机如何如何、某个笔记本如何如何，如果不能玩《铁拳》，对其均嗤之以鼻。某日 hikaru 看中索尼最新最小的笔记本电脑UX17C，在办公室大赞其设计如何精巧、性能如何优越，仁哥路过问之："能玩《铁拳》么？""不能。""渣。"仁哥留下错愕在那的 hikaru，吐出这一个字后自顾离去。

欢迎给我们发送电子邮件：yxcz@263.net

本期读者调查

您的意见是对我们最大的支持

1. 您对本期封面的评价？
2. 您对本期各栏目和文章有何评价？
3. 您对本期《levelup 音乐台》的评价？
4. 您希望看到而我们没有提供的栏目是？
5. 您除游戏外还喜欢什么娱乐方式？

地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱

收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

我们将会从读者来信中抽出 20 位获奖者，奖品是 levelup 主题 T 恤一件。

levelup 主题 T 恤获奖者名单

姓名	城市	邮编	姓名	城市	邮编
原墨	哈尔滨市	150027	孙玉琳	徐州市	735588
谭彬	昆明市	650000	杨春铧	常州市	213164
王必诚	上海市	200439	刘鑫	重庆市	408000
黄旭焜	漳州市	363000	林郑恺	柳州市	545007
刘祥春	广西省	536000	张志鹏	南宁市	530021
郭沁阳	四川省	610051	叶斌	北京市	100089
陈嘉	柳州市	545001	孙阳	重庆市	400010
黎伟滨	佛山市	528000	梁晨	成都市	610041
李钒	昆明市	650000	杜鸿欣	柳州市	545005
陈凡	杭州市	310012	李学柱	大连市	116021

这篇稿子 XXXX？

吉祥天：推荐大家一篇稿子。

喜爱数码设备的 hikaru：这篇稿子性能怎么样？

喜爱健身的风间仁：这篇稿子健壮吗？

喜爱模型的六段音速：这篇稿子是 MG 的？

喜爱音乐的玛鲁斯：这篇稿子好听么？

喜爱玩模拟器的 ZERO：这篇稿子运行 ROM 稳定吗？

喜爱研究掌机小软件的兰姆：这篇稿子可以在PSP或者NDS 上运行么？

喜爱美少女的 XUN：这篇稿子萌吗？

吉祥天：……

加页　《levelup 游戏城寨》LV13将有重大变化，内文增加16页，同时内容也将进行大幅优化调整，有分量的重头文章会从下期开始陆续跟大家见面。《levelup》的进化，敬请期待！

读者自留地



8A 读者意见选登

您对本期的封面的评价？

云南 李钒：第10期的封面采用的是绫濑遥的照片虽然楚楚可人，但是我觉得游戏书籍还是应以游戏为主题，特别是封面，我记得贵刊大概有四五次以女星为封面，不知道的还以为是美女期刊。所以我认为封面应该回归主题。

浙江 罗洋：本期的封面女郎相当惹眼，身材也丰满，只是好像拍摄角度有点问题，脸看起来感觉不是特别好。

广西 沈清：说到《游戏城寨》的封面和封底，大版的美图固然养眼养神，但是我拿着新书去单位的饭堂吃早餐时，周围的那些晨练完的老公公和老太太总是瞄了一眼我的杂志，然后用异样的眼光看着我……（汗……）

阿婆：今后的封面会尽量采用游戏主题，实在不行的话……那么只能请同志们顶着周围异样目光的压力坚持欣赏杂志了，想想我们的革命先辈们就是在巨大的压力下熬过来的啊！（巨汗……）

对于本期封面封底的设计方案有什么意见和建议？

柳州 陈嘉：建议封面封底使用不同种类的图，如封面用游戏人物，封底用美女，而且正面有了字幕背面就不需要了。还有，这几期的封面人物看过来都有些千篇一律。

哈尔滨 原墨：对这种设计很喜欢，双封面是大势所趋。对"每期封底都是上期介绍的女星"的特色很满意，望继续保持。（PS：这期封底不作上期封面太可惜了︶︿︶）

云南 谭彬：美女固然好，但是每当我在教室中拿出此书时，许多人总会投来异样的目光，认为是什么不良书籍！（无奈啊……）希望能以游戏或动漫作为《游戏城寨》的封面。

江苏 姚文昌：很有新意，当我拿到书的时候第一时间看到的是反面，我还以为……我认为如果把封底图案倒过来印，干脆把后半本书的内容全部倒过来印。一半是游戏，一半是非游戏。

阿婆：今后我们在刊面的设计上会尽量保持封面用游戏图片封底用漂亮MM的方式，希望能够减轻读者们的"无奈"状态（^_^）。另外，姚同学的想法也很有新意……

您对本期各栏目和文章有何评价？

浙江 陈凡：内容都相当不错，建议新闻的内容可以再适当增加些，如果可以的话再加些页充实杂志的可读性。

广东 黎伟滨：《掌机研究室》内容太虚了，没有带来什么实质上的东西，这样办下去的话还不如撤了算了吧。

重庆 孙阳：感觉都挺不错的，内容能再充实点再增加点可读性就更好了。

阿婆：目前由于版面限制的原因，可能在内容的充实程度方面会显得有些不够。但是今后会考虑增加页数，到时侯这些问题都将会得到有效的解决。

您对本期《levelup 音乐台》的评价？

河南 陈劲：本期《levelup 音乐台》的歌曲还是依旧那么棒，比如《晓之车》等歌曲都相当经典啊，赞。

广西 陈延彬：有一个建议，把歌曲最好放在一起，这样可以连续听，《佳文选读》和《对白赏析》放倒最后两首。

成都 梁晨：希望能出些关于游戏音乐的小专辑，比如最终幻想系列等。

阿婆：一直以来大家对《音乐台》的评价都相当不错，看到这些肯定的评价后终于可以安心地喘口气了。今后我们也会按照读者们的建议继续改进。

你希望看到而我们没有提供的栏目是？

河北 丁泽超：我希望有个专门介绍杂志小编的栏目。包括小编的个人资料、真实面貌以及私人生活！（得到小编同意的情况下）

柳州 杜鸿欣：我希望能够有些介绍游戏或者动漫周边的栏目。

大连 李学柱：如果可以的话希望能够加些攻略之类的，或者多些游戏剧情小说。

阿婆：其它的愿望以后阿婆会尽量满足，至于丁同学提出的愿望嘛……（流汗中）

上海 王必诚：你们好！递上清凉冰镇夏日饮品一杯。（请自行 YY）

阿婆：你好！感谢来信，特此送上三大主机套餐外加 40 寸液晶等离子彩电以资鼓励。（请自行 YY）

广西 周奉：我想栏目最好不要再增了，原本那些研究性的话题《掌机研究室》就够简明扼要了，如果再来新栏目，那就……那就一字千金了。

阿婆：等到增页之后就不必担心这个了……

柳州 范敏：您们好！很兴奋在这一期上又看到了我的名字，真不敢相信我写的信又被小编抽中了。为了表示我对levelup的支持，我决定这个夏天，天天穿着 levelup 主题 T 恤，直到秋天到来。

阿婆：下次再准备些其它季节的主题服装，这样就可以整年都处于 levelup 状态了。



glw可是个不折不扣的《洛克人ZERO》FAN，他在涂鸦板中的大部分作品都是与之有关，而且惟妙惟肖，足见他对"ZERO"的喜爱，本期就选登几幅glw的作品给大家欣赏









涂鸦版地址： http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID 永恒的自由
年龄 20
爱好 电视游戏、军事、计算机
自我介绍：我就是我，和别人不一样的我，一个不平凡的我！
出没区域：:业界新闻及综合讨论区、索尼主机讨论区、微软主机讨论区、猪笼城寨

ID 千年醉梦
年龄 22
爱好 吃、书、游戏、睡觉、动漫
自我介绍：貌似这种人类比灰尘
出没区域：猪笼城寨

ID ★真田幸村★
年龄 18
爱好 ACT 游戏
自我介绍：Z52狂热ING，幸村FAN，战场作风狂野，热血啊啊啊啊啊啊！
出没区域：无双区

ID 不错の丫头
年龄 21
爱好 动漫、音乐、小饰品、鞋子、吃甜筒、鱿鱼丝、牛肉干、果冻……减肥
自我介绍：我在追求自己的战场，生命的极限勇敢的意义
出没区域：猪笼城寨

ID 天火风云
年龄 23
爱好 游戏、音乐、睡觉
自我介绍：一个普普通通、简简单单、毫不起眼的……蓝星人
出没区域：猪笼城寨、无双区

ID angfuaF
年龄 20
爱好 游戏、音乐、睡觉
自我介绍：本人很懒，什么都没留下。
出没区域：PSP/PS2讨论区

ID flybaby
年龄 22
爱好 游戏、看电影、日剧
自我介绍：喜欢游戏，但是很菜。
出没区域：全区

ID 无双修罗一闪
年龄 20
爱好 游戏、绘画、音乐
自我介绍：啊，青春，就是应该充满着热血与激情
出没地区：猪笼城寨、无双区

ID 绯苍幻影
年龄 23
爱好 当然是游戏，偶而会画画，但很少拿给人看，再就是发呆胡思乱想
自我介绍：萝卜控的热血狂人，各类型游戏通吃，且是完美主义者。稍有自闭倾向，不爱交游，但与有共同爱好的人甚为合得来，当然这个共同爱好就是指——ACG
出没地区：机战区为主，混迹于LU各地

ID sanbudefeng
年龄 20
爱好 游戏、逛书店、服装店、看书、足球、广交天下英雄美女
自我介绍：在上海的20年生活塑造了一个性格开朗，聪明好动的我。希望天下玩友一起加入LU的大家庭。
出没区域：SONY机所有游戏区、猪笼城寨、原创区

ID muritsume
年龄 17
爱好 电子游戏、动漫、手办、Photoshop
自我介绍：传说中的彩MM，正统同人女，团内书记员，对可爱的东西没有抵抗力
出没区域：动漫区、恋爱游戏区（白天）、猪笼城寨（晚上）

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 [FF特企]最初的幻想
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=78&ID=298984
楼主 迷路男 **点击** 47
常常对自己有这样的心理暗示，日语不好玩那些RPG的话就体会不到游戏的乐趣……

帖子标题 [讨论]因为年龄而放弃游戏
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=279064
楼主 音无 **点击** 1495
有很多人都随着年龄的增长或者参加了工作之后而放弃了游戏，你是这样的吗？

帖子标题 关于判断PS2是否128位的误区详解
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=274625
楼主 kILAYAMATO **点击** 1705
人们在判断PS2是否128位的时候通常有这么几个误区……

帖子标题 [UT攻略组]梦幻骑士V历代记资料
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=71&ID=285177
楼主 sanbudefeng **点击** 180
第一个新的故事，一篇新的史诗，《梦幻骑士V历代记》……

影视、动漫、音乐

帖子标题 游戏要素分析
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=296997
楼主 不知水奶 **点击** 181
本篇文章从玩家的角度对游戏及游戏过程进行分析……

帖子标题 《白夜行》完结纪念特辑
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=13&ID=284796
楼主 AC米男 **点击** 1208
日剧《白夜行》是我看过的比较晦涩的一部剧集了，杀人，然后逃离，再杀人……最后毁灭。隐藏起来的心，是一颗不安，惶恐，自私的心，麻痹了自己，也伤害了别人……

猪笼城寨

帖子标题 为了一个女孩子，我准备把我的PSP和PS2卖了
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=297851
楼主 mxm35358 **点击** 1647
大家觉的怎么样啊？我觉得我这么做是值得的。再过一段时间就是她的生日了，我准备向她表心意……

帖子标题 来玩个游戏，用"居然"造句，看谁的有创意
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=299484
楼主 manmutt **点击** 798
我居然把这个帖子登出来了……

本期论坛之星 AC米男





AC米男，音乐区版主，是AC米兰的狂热球迷，因此而得其名。在音乐的收集方面非常了得，同时也很乐于帮助网友们，在音乐区的口碑极好，"用音乐去交流"是他的宗旨。

性别 酷哥　　头衔 罗德岛上的吟游诗人
门派 麻衣亲卫队
签名 天下A.C.G.人是一家。袍哥人家，从不拉稀摆带。

本期宝贝——亚理纱



昵称： 亚理纱
年龄： 18
血型： B
身高： 155cm
星座： 天蝎座
籍贯： 台湾
在读院校： 台湾省国立艺术学院
最喜欢的漫画： 黑猫、银魂、凉宫春日的忧郁
爱好： 网络游戏（长期迷恋ro）、Cosplay、画画、睡觉
E-mail： skadels@hotmail.com

欢迎大家自荐或推荐模特（请打开http://www.levelup.cn/contactus.asp，选择"事务申请"，在文本框的第一行写明"参与／推荐游戏宝贝"字样即可）。

特约摄影师： 小翠猫　**协力：** 石炭、yoki

大寨门 天下玩友是一家

玛鲁斯

i 在现代社会里，不同场合必须扮演不同角色，哪天稍有个差池，角色场合错位，就会出大乱子，《无间道》中刘健明就是太想错位了，才导致人格分裂。不过普通人角色转换得太多，也会身心疲惫，70%的城市人心理处于亚健康状态，大概都是这原因，活得真实一点，自己不累，大家不累。

ii 最近几个星期常有睡眠问题困扰，最高纪录是有一次三天只睡了5个小时，完全不是因为加班，就是纯粹睡不着，每晚按时上床后就一直望着天花板，一望就是两三个小时……朋友也调侃"咋的，你也学小崔抑郁了？"呵呵，还是把作息规律调整一下，适当做些运动吧。



iii 玩了《PSU》的体验版，感觉读盘虽然不长但频繁了些，装备系统做得不错，可以随时切换，自由搭配武器，这点使得战斗的灵活性大大提高。体验版已经玩了六遍了，在8月31号发售之前只有苦苦等待了。

六段音速

○ 由于外面酷暑难耐，整天躲在办公室吹空调，再加上长期不从事体育锻炼，积蓄多年的疾病终于一股脑地爆发了。先是莫名其妙地头疼，接着就是眼歪嘴斜，在看到我这副狰狞的面容后，医生当即宣判为"面神经麻痹（俗称面瘫）"。

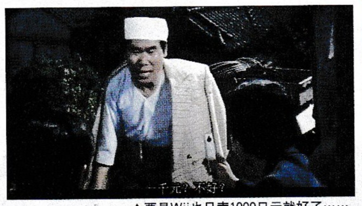
○ 活了20多年，终于发觉空调这个发明虽然伟大，但也绝对是一把双刃剑啊！各位读者大人们也千万要注意避免被空调直吹，同时加强体育锻炼啊！不过话说回来，小编我头顶正好就是空调的出风口，想不被"命中"恐怕也难，干脆学吉祥天，也整天带顶帽子上班算了……



○ 最近突发奇想，把N年前曾经看过的《星界战旗》系列三部曲又翻出来回顾了一番，真的是悲喜交加啊！喜的是尘封多年的情感依然如故，悲的是神作如此，如今却没有多少人还记得……

风间仁

■ 在《寅次郎的故事》中偶然发现了"Wii"的身影，着实吓了一大跳。仔细看看这个似乎是当时的话筒或是录音机的外形和Wii还真是神似。


▲要是Wii也只卖1000日元就好了……

■ 周末去逛家具市场，上了出租车，我说："这里离百安居近还是乐安居近？（两家家具店）"，司机说："乐安居。"我说："好，去乐安居。"10分钟后车停在了"好百年"家具店的大门口……终于来到乐安居，进门上扶梯发现一清洁女工用一块抹布用力的压在扶梯的扶手上，然后踏上扶梯上楼，到达后再用抹布将最前端用力的擦了擦，然后以同样的方法从旁边的扶梯下楼……她大概到现在也搞不清楚扶手是和扶梯同步运行的。

兰姆

● 敌人站左边，自己站右边，你一爪，我一刀，闭着眼睛也能玩。这才是RPG，这才是兰姆所喜欢的《FF》！

——玩《最终幻想III》有感，兰姆是一个比较怀旧的人。

● 比起终日窝在家中，兰姆更喜欢到处游玩。所以比起家用机，兰姆更喜欢掌机，因为可以带着到处跑，尤其是可以在等车坐车的时候用来打发时间。可惜的是，眼看今年的夏天就要过去，在这个用太阳的光辉来装点的灿烂的季节里，兰姆却没能好好享受大自然的恩赐，没能去到夏日必去的海边游玩，实在是一种遗憾。希望当秋天来临的时候，能够有机会出去走走。



●续上期七夕碎语，本次的关键字：书城，吉之岛，赛格，我终于又回来了！

吉祥天

☆ 终于换了住处，终于把家给搬掉，终于可以过上看电视的日子了……不过搬家的当天就被前房客"遗留"在冰箱里的东西给吓死了，物品如下：一块体形诡异的西瓜、一堆不知道是啥米的包装食物，还有一堆狗粮……打开冰箱时，那个可怕的味道让我以为进了垃圾站。光是搞冰箱的卫生就用了两个小时，等真的搞好整屋子已经是黄昏了。跟房东抱怨时才知道是那位可爱的"钟点工"姐姐在耗时间却一点工作都没做好，在此奉劝各位，请钟点工的时候一定要死盯着他（她）工作，不然自己一定会花钱买郁闷。



☆ 得知铃置先生的死讯后，第一个反应就是车田正美给声优们下了诅咒了。铃置先生去世了，而神谷还在医院里昏迷不醒，是不是凡配过两部以上车田作品的声优都会出事呢？某友很气愤地开骂："要是这样的话，牵涉的声优就多了！"一身冷汗……

铃置さん，ご冥福をお祈りいたします。

XUN

▲ 重制版《最终幻想III》的读盘速度虽然不是非常满意，但是跟之前的试玩版相比已经快了很多，主要还是习惯问题，玩习惯后就不会觉得节奏太慢。

▲ 两天前在网上看到了"《咒怨》系列"的小说版，到现在还没有看……说起来到目前为止觉得最吓人的恐怖片就是"《咒怨》系列"。奇怪的是越恐怖的东西就越想去看，等截完稿后慢慢地去欣赏。

▲ 楼下刚刚开张了一家快餐店，没想到这家快餐店的厨师炒菜速度真慢，从点菜到上菜为止整整等了30分钟，完全没有快餐店的概念。那天点的是"上海雪里红肉丝饭"，问一下上海的朋友，这道饭用不着等30分钟吧。看来这家第一天开始就得列入到黑名单里去了。

Zero

□ 《铁拳DR》的机台刚刚登陆深圳的第二天，levelup众小编便迫不及待地赶去体验。N长时间没有摸过摇杆的Zero抱着对铁拳的喜爱也欣然前往。对战场面那叫热闹，一大帮人围观喝彩。本以为自己在PS2以及PSP上经过了一段苦练可以来潇洒一回，没想到崇拜的保罗只出了三个"龙王霹雳掌"就被人打得爬不起来了。手感问题还真是严重啊，短短的几分钟，还没有熟悉键位就这么输了，不甘心。


▲中国第一家M高峰时间推出的服务：如果沙漏中的沙子漏完您还没有拿到自己要的套餐，我们将免费送您可乐一杯。

□ 这两个星期都在制作"levelup.cn经典模拟器回顾"，相信读者拿到杂志的时候该专题已经正式上线了。喜欢模拟器的朋友可以去看看，提提意见，也欢迎大家与Zero交流相关心得。

Hikaru

◇ 放弃索爱W810c，购入Dopod838一台，重回Windows Mobile 5.0怀抱，有几句话早想说了，今天就抱怨一下，致Microsoft同学：手机发展到今天，毫无疑问需要一个非常优秀的文本输入法，才能节省用户宝贵的时间。可笑的是，你们好像连双手操作方便还是单手操作方便这个问题都没搞清楚，也敢出手机操作系统……那自以为聪明的声母-韵母分选的拼音输入法，简直要完全重新背诵键位才能勉强使用——而且按键区域小到必须依靠触控笔来点选。走在路上，或者坐在车上，或者一切移动中的情况，请问MS大哥，你要我怎么输入文字？（838恰好有键盘，可无数没有键盘的Windows Mobile 5.0手机怎么办？）市面上多少手机，哪家输入法不比你强，哥哥，你自己傻，那你就不能学习一下吗？人家Motorola E680i也是手写，但人家拼音输入使用标准键位，放大当前可用的字母，这种灵感，谅你想不出来，但你总可以抄吧？你的Vista有多少创意抄苹果，何必到了Windows Mobile就缩手缩脚呢？OK，抱怨到此为止。顺便表扬一下梅花输入法（现在叫点讯输入法），创意绝顶聪明，而且，手机输入，就该是这么做的，这是理所当然的。Microsoft，在手机操作系统中国本土化这方面，请允许我表达我对你的不满。







levelup音乐台曲目 VoL.12

GARNET CROW 小特辑



GARNET CROW，所属公司为GIZA Studio。主唱中村由利和十分活跃於乐曲创作的AZUKI七，以及曾经担任过数位歌手的编曲古井弘人，再加上从事Studiomuscial工作有相当不错成绩的冈本仁志，这四位在经营广播事业时，因同为新音乐创作而意气相投，以Red Way Studio这个新乐团的身份而开始活跃着。GARNET为“深红色、石榴色”，CROW即“乌鸦”之意，为何用GARNET这个字，中村由利在访问有提到：GARNET这种宝石的颜色并不像红宝石那么鲜红，虽如此，也不是说它是黑色，而是让人觉得宝石的中心似深红色或者说是暗红色。就是说不上来（在音乐方面）的朴素感吧！从这么有质感的颜色看来总觉得有某种微妙差异，也可说对于音乐的某种微妙协调感等，似乎想表现着某种更深的意义……便决定用“GARNET”。

2000年以一曲《Mysterious Eyes》一炮打响，也与仓木麻衣、爱内里菜等一起成为了《名侦探柯南》的主题曲当家演唱者。之后又为RPG《永恒传说》创作了主题曲《Flying》而为广大ACG爱好者所熟识。

（感谢AC米男提供资料）

Mysterious Eyes NO.03

◆作词：AZUKI；◆作曲：中村由利

原文

君と仆とは 别の人间だから
好みが违う 步く速さも 想いの传え方も
色褪せてゆく
二人の记忆の中 今 仆らは
手探りだけど
他の谁かを 未来を 探してゆく

思うより强く生きて
特别な 爱 求めてる
强かな日々に恼んだり

もう二度と 迷わない样に
その腕を 离さないで
伤つけ合う その时も

ただずっと 答えを捜して
迷いこんだ 时空の中で
次の场所へ You take your way

目に映るもの
手に触れたり 感じるもの
それが仆らの世界のすべて
どんなに梦を见ても
幼き日々の
两手に溢れていた小さな a pebble
谁にも见えない
宝のように辉いた时间の中で

气が付けば 求めていて
同じじゃない 爱 すれ违う
形の无いものに焦がれて
true heart for mystery eyes
海のみえる街へゆこうよ
君だけにみえたあの日を
诱い出して连れてきて
どこまでも广がる天の
すべては もう 见えないけれど
次の场所へ you take your way

抱きしめて
Id like to be in your love

密やかに 缲り返してゆく 迷いの中
I feel so all in secret life

翻译

正因为你和我 是不同的两人
喜好不相同 连走路的速度 和表达的方式也大异其趣
现在 我们的记忆开始
像颜色般逐渐褪去
虽然也曾经探索过
但是对於别人 对於未来 也开始去探寻

我活的比想像中要坚强
特别的 爱 我开始追求
一边为坚强的日子烦恼

我不会 再一次的迷惑
你的手腕 我不会再放开
即使也会有 伤害彼此的时候

我只能一直 寻找著答案
在那迷惘的 时空当中
往下一个场所 you take your way

映照在眼廉的东西
用手去触摸 就可以去感觉到的东西
那是我们在这是介绍的一切
不论是梦见了什么
年幼时光中
那两手装满了小小的 a pebble
没有人看得到
在如同宝物般珍贵的时间当中

当我想起时 我开始追求
不同的 爱 交错而过
被无形的东西所烤焦
true heart for mystery eyes
到海边的那条街去吧
在只有你看到的那天
约你一起出来玩吧
四处都是广阔无垠的天空
虽说一切 已经 看也看不到
朝下个场所去 you take your way

请抱紧我
I'd like to be in your love

紧密地 不停重复 在迷惘当中
I feel so all in secret life

Flying NO.04

◆作词：AZUKI 七；◆作曲：中村由利；◆编曲：古井弘人

原文

季节はずれの beach side
夜に隠れた
君の横颜は何をみつめてるの?

人は谁もが皆
何かを背负ってる
だけど ふとよぎる不安
消せやしないよ

仆らは何一つ
知ることない未来の为に
手に入れたり投げ出したりして
梦く诱う彼方めざして

flying gone
梦见る样に 堕ちてゆくの
君の中へ
恐れないで伤ついたら
きっと 切ない优しさを抱いてる

flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬间は
君に出会えた奇迹胸に抱いて
ネムラセテ...

君を信じる程に ねぇ
伤は深くて...
私以外のもの すべて
消し去りたいよ

气づいた时には もう
ただ走り续けることに
安らぎさえ感じていたなんて...
イミジキアスラ 飞び越えてゆけ

flying fall down
旅立つならば
朝も昼も夜もなくて
君のめぐる轮回の果てへ
二度と归らぬ三途の川のほとりまで
飞び出すの

flying gone
もつれてゆくよ
君の アイ life すべて求め
you & me
もう别の生活を灯す
君のいない明日なんていらなくても...

flying fall down
羽ばたきながら 堕ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬间は
君に出会えた奇迹胸の中
最期に私を力强く抱いて
ネムラセテ...

翻译

在季节要结束的 beach side
躲入黑夜里
你的脸究竟在看些什么?

人们不管是谁
都背负著某种东西
但是 心中又有种不安
怎么样都不会消失呀

我们有什么事情
为了不知道的未来
将手中的东西投了出去
引诱你朝向未知的道路

flying gone
好像在作梦 坠落下去
到你怀中
要是在没有恐惧当中受伤的话
一定 能同时拥抱著悲伤和温柔

flying fall down
拍动著翅膀 坠落下去
到你身旁
在什么 都没有 的未来的瞬间到来时
让我怀抱著能遇到你的奇迹
沉睡安眠...

让我相信你 唉
受伤却越深...
除了我以外的东西 全部都
好想让它们消失而去啊

等到发现的时候 已经
只能够继续走下去
不知为何感到安心...
让我们一同 跃过想像的空间

flying fall down
如果要出发的话
不管是早上中午或夜晚
你不停交替的轮回尽头
到无法回来的三途之河河边为止
飞出

flying gone
不停缠绕著
追求著你的 爱 life 与全部
you&me
已经要开始别的生活
没有你的明天我不要也罢

flying fall down
拍动著翅膀 坠落下去
到你身旁
在什么 都没有 的未来的瞬间到来时
让我怀抱著能遇到你的奇迹
最後请将我紧紧的抱住
沉睡安眠...



君という光 NO.06

◆作词：AZUKI七；◆作曲：中村由利；◆编曲：古井弘人

原文

波の上漂う海月をみるのが好きで
いつまでもどこか
远い世界想い驰せるよう

目が合うその前から
もう心は决まっていたみたい
真昼の月のよう
见えずにいたけど知ってた

孤独さえも至福な时も
最初から一人じゃ知ることもなく
仆は君と出会う事で
深い海を泳ぐように

君という光
浴びて呼吸した
ゆくあては二人できがそう
繰り返し升り落ちる
太阳の下まわるこの星で
ほらユラリ流れる海の月
La–La...ユラユラ...

どんな风に周围に
流されたとしても仆达は
変わらずにいようね

幼い爱し方でもいい
驯れ合いとか安らぎなんて
言叶で误魔化したりしないで
何度でも抱きしめてね
明日は终末かもしれないから

君という光
みつけた仆は
仆を知る狂おしく射す
ゆらゆらと波打つ广い海で
一绪に流れていようよ
ほら何も欲しいものなどない

爱なんて淡い幻想
思い思いみるもの
それなら谁かと
同じ现实がみたくなる

今此处で
君という光
浴びて呼吸した
ゆくあては二人できがそう
繰り返し升り落ちる
太阳の下まわるこの星で
ほらユラリ流れる海の月

翻译

喜欢观望海里面漂浮的水母
彷佛不论何时 都能遥想远在天边的那个世界

宛如在与你四目相对前 就已经在心中下定决心一般
就像是正午的月亮般 虽看不见 却知道它的存在

连孤独或是幸福的时光也是 从一开始就不是独自一人能够明了的
我与你的相逢 就像是在深海中遨游一般

沐浴在
以你为名的光芒 呼吸
未来的去向 就让我俩一同去寻找吧
在不断升起、西沉的太阳下移转的 这片星空
你瞧 那缓缓流转的海之明月
La – La…摇啊摇…

不论周围吹起怎样的风
我俩都不要改变哟 就算是幼稚的相爱也无所谓

请不要用亲匿或安逸的话语来欺骗我
不论多少次 都请你拥紧我 因为也许明天就会结束了吧

发现了
以你为名的光芒的我 更能够了解我自己
它强烈地照耀著我
让我们一起在波浪徐徐拍打的海面上 随波逐流吧
你瞧 我已无所求了

所谓的爱 是各自自己的淡淡幻想
要是那样的话我好想与某个人一同看轻现实呀

此时此刻
淋浴在
以你为名的光芒中 呼吸
未来的去向 就让我俩一同去寻找吧
在不断升起、西沉的太阳下移转的 这片星空
你瞧 那缓缓流转的海之明月



忘れ笑き NO.08

◆作词：AZUKI七；◆作曲：中村由利；◆编曲：古井弘人

原文

気づけば怀かしい 川原に来てみたり
昨日みた梦の续き 想像してたり

あの日少年の君が 大人びてみえて
さよならも言えず 伞に隐れた
すれ违い もしも... なんてことを
时に 忘れ笑き

爱だとか恋だなんて 変わりゆくものじゃなく
ただ君を好き そんな风にずっとね 思ってるような
あてのない 想い抱え ただ人は振り返るもの
巡り合えた 景色をそっと 消えめように とどめてゆく

夕暮れの空とか 风に摇れる木々に
见とれる振りをしながら 几度过ごした

なるべく伤つけぬよう 伤つかぬように
切なさも ほらね 押し杀せる
爱だと名づければ それが爱だと言える

何かを求めるとか 形あるものじゃなく
ただ好きでいるそんな风に 言えたら良いなって思う
孤独や弱气だとか押し寄せる夜 忘れ笑き
人恋しさ拭えぬ夜 强さなど持てるでしょうか?

爱だとか恋だなんて 変わりゆくものじゃなく
ただ好きでいる そんな风にずっとね 思っていれたら
孤独や踌躇い弱气が 押し寄せる夜に 忘れ笑いた
思い出そっと消えゆくまで 今宵は身を任せて

翻译

突然发现 我又来到了那令人怀念的小河边
对于昨夜的那个梦 又开始浮想联翩

那一天 还是少年时代的你 显得那么成熟
连一句道别的话也没能说出口 我就把自己隐藏在了伞的阴影下
如此擦肩而过 "如果当时……"现在想这些也无济于事
只是有时候 不合时宜地盛开

爱慕 恋情 这些都不应随着时间流逝而改变
就好像我现在这样 只是一心一意喜欢你
怀抱着 这种没有结果的情感 人们却还一次次地回首
为了 不让我们相遇时的风景消失不见 我会将它轻轻地深藏在心中

夕阳映照下的天空 摇曳在风中的树丛
曾经好几次在你身边 却装成被这些景色吸引住的样子

尽量不去伤害他人 也保护自己不受伤害
就连那么痛苦的时候 也能抑制住感情
如果"爱情"是如此被命名 那么也许这亦可以被称之为爱

我们所寻求的 不是那种具象的东西
而只是一心一意喜欢着你 不会改变
夜晚 被孤独和脆弱侵袭的时候 这种感情还是会不合时宜地盛开
而我 也能够从中学会 思念一个人的勇气

爱慕 恋情 这些都不应随着时间流逝而改变
就好像我现在这样 只是一心一意喜欢你 希望这种心情永不改变
夜晚 被孤独、踌躇和脆弱侵袭的时候 这种感情曾经不合时宜地盛开过
今夜 我仍任情感倾泻
直到 回忆轻轻地 枯萎的那一天

歌曲： ealize
推荐者ID： 月叶
演唱： melody
歌曲出处：《龙樱》
推荐理由： 明快的曲风，歌词和剧集《龙樱》一样很有意思，很励志的一首歌

歌曲： 雨降花
推荐者ID： 楔子
演唱： 牧野由依
歌曲出处：《ARIA 水星领航员》第二季插曲
推荐理由： 治愈系的动画，治愈系的歌曲，安抚心灵

成员小档案



中村由利 Yuri Nakamura
（主唱，同时也负责作曲）
生日： 1977年7月4日
血型： O型
兴趣： 弹钢琴，听音乐，欣赏美术作品等
出道原因： 选择音乐作为职业只是单纯地出于对音乐的喜爱
受影响最深的人： 父母以及身边的朋友们

成员小档案

AZUKI七 AZUKI Nana
（键盘手，同时也是作词者）
生日： 1977年7月29日
血型： AB型
兴趣： 散步，读书，玩黏土，还有看电影等

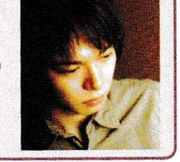


成员小档案

古井弘人 Hirohito Furui
（同为键盘手兼编曲）
生日： 1967年2月7日
血型： A型
出道原因： 认为音乐是自己从小的梦想，因此选择了这条路的喜爱

成员小档案

冈本仁志 Hitoshi Okamoto
（吉他手，平时沉默寡言，但在音乐上有着自己独特的观点）
生日： 1976年6月12日
血型： A型
爱好： 上网冲浪



因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。



新作发售表

汇率 2006.08.22

100 美元	796.72 人民币
100 日元	6.8612 人民币
100 欧元	1025.25 人民币
100 港币	102.46 人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	最终幻想 III	520
2	梦幻之星 宇宙	373
3	罪恶装备 审判	184
4	魔法工厂 新牧场物语	173
5	战国无双 2(X360)	172
6	盟军敢死队 打击力量	87
7	MOTO GP(PSP)	57
8	摔跤天使 生存者	35
9	–summer ##	29
10	罗曼史 BOX	11

截止 8 月 22 日以前

近期 PS2 游戏推荐



作为从早期延续至今的带有网络系统的 RPG 之一，"《梦幻之星》系列"一直保持着固定的拥护者。即将到来的《梦幻之星 宇宙》将继承系列的一贯优秀传统，发挥着单机游戏与网络游戏合二为一的优势。细致入微的主人公自定义、高自由度的冒险空间、组队战斗的畅快淋漓，保留了优点又有所发扬。月底还有个比较有趣的游戏：《神业》，讲述小偷这个阴暗职业。不过主人公海老三是个义贼，专门劫富济贫，这次是为了拯救深染重疾的义女而去偷那些囤积了不义之财的财主们。在紧张的潜入中还不时带有些诙谐的过场，缓解紧张的气氛。音乐游戏依然有固定的玩家群，对于喜欢该类游戏的玩家来说，8 月 31 日发售的《吉他高手 & 狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER》将是一道大餐。不同风格的歌曲安排，高难度下的挑战模式，以及隐藏歌曲等等都是吸引爱好者的动力所在。





近期 PSP 游戏推荐

华丽，是对《罪恶装备》这个格斗游戏系列的最好形容，而最新《罪恶装备 审判》将以动作游戏的形式出现在 PSP 平台上。大家没有看错，是动作游戏而非格斗游戏，不过不要失望，游戏中所使用的人物均来自于《罪恶装备》，动作也按照对战游戏中的相关动作进行调整保留，动作游戏也同样有连续技的设定。借助 PSP 的机能以及 16：9 的画面，该游戏依然没有倒了"华丽"的招牌。



近期 NDS 游戏推荐

这次，Square Enix 的目标是 NDS 上的王者 RPG，冲击这个目标的是既熟悉又陌生的《最终幻想 III》。之所以说熟悉，是因为它叫"最终幻想"，是正统第三部作品的重新制作与完美回放；之所以说陌生，是因为它叫"最终幻想 III"，自 FC 版发售以来从来没有出现在任何其他主机上的古老作品。三分钟的 Opening 就告诉我们这已不是当初的那个《最终幻想 III》，完全 3D化的背景很强烈地表达着它的脱胎换骨。



近期 X360 游戏推荐

作为移植作品登陆 X360 平台，《战国无双 2》难免会给人炒冷饭的嫌疑。不过这次光荣可有诚意多了，画面、音效上的进步自不必说，新增加的网络对战系统就是原来 PS2 版所没有的，而这个系统也的确可圈可点。网络对战模式强调的并不是冲锋陷阵而是运筹帷幄，玩家不能直接与对战的玩家发生正面交手，双方在不同的战场上与不同的敌人进行战斗，先完成消灭自己领域内敌人的一方获得胜利。在此过程中，可以派遣自己手下的副将去对手战场对其进行干扰，争取己方时间上的优势。



2006 年 8 月 24 日 – 2006 年 9 月 28 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 8 月			
24	终极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	6800 日元
24	_summer ##	_summer ##	GN	AVG	6800 日元
24	急速房车赛 2 终极竞速模拟器	TOCA レース ドライバー2 アルティメット レーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800 日元
24	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800 日元
24	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800 日元
24	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800 日元
24	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800 日元
29	速度与激情	The Fast and The Furious	NBGI	RAC	49.99 美元
31	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S·RPG	6800 日元
31	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800 日元
31	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800 日元
31	**梦幻之星 宇宙**	**ファンタシースター ユニバース**	**SEGA**	**A·RPG**	**6800 日元**
31	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	NBGI	ACT	6800 日元
31	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200 日元
31	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800 日元
31	吉他高手 & 狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギターフリークス & ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	6980 日元
31	**神业**	**神业**	**Acquire**	**ACT**	**6800 日元**
31	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの散りゆく者への子守呗	Aquaplus	S.RPG	6800 日元
		2006 年 9 月			
12	乐高星战 2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.95 美元
14	神拳	ゴッドハンド	Capcom	ACT	6800 日元
14	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800 日元
14	浪客剑心 – 明治剑客浪漫谭 – 炎上！京都轮回	るろうに剑心 – 明治剑客浪漫谭 – 炎上！京都轮回	Banpresto	ACT	6980 日元
14	**大众网球**	**みんなのテニス**	**SCEI**	**SPG**	**4800 日元**
21	**混沌战争**	**カオス ウォーズ**	**Idea Factory**	**RPG**	**6800 日元**
21	龙刻 RYU–KOKU	龙刻 RYU–KOKU	Kid	AVG	6800 日元
21	神样家族 援助愿望	神样家族 应援愿望	Dorasu	AVG	5260 日元
21	在遥远的时空中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800 日元
25	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99 美元
26	正义事业	Just Cause	Eidos	ACT	39.99 美元
28	ARIA The NATURAL 遥远记忆的幻影	ARIA The NATURAL 远い记忆のミラージュ	Alchemist	AVG	6800 日元
28	**三国志XI**	**三国志XI**	**Koei**	**SLG**	**8800 日元**
28	.hack//G.U. Vol.2 思念之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	NBGI	RPG	6800 日元
28	Quartett！恋爱舞台	Quartett！ザ ステージ オブ ラブ	Princess	AVG	6800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 8 月			
24	**罪恶装备 审判**	**ギルティギア ジャッジメント**	**SEGA**	**ACT**	**4800 日元**
24	七田式训练 右脑锻炼 携带版	七田式トレーニング 右脑锻炼ポータブル	Interchannel	ETC	4800 日元
24	MoToGP	MoToGP	NBGI	RAC	4800 日元
24	胜利赛马 6 2006	Winning Post6 2006	Koei	SLG	4800 日元
24	**国王密令 2**	**KING'S FIELD ADDITIONAL II**	**From Software**	**RPG**	4800 日元
29	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99 美元
31	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800 日元
31	太阁立志传 IV	太阁立志传 IV	Koei	SLG	4800 日元
		2006 年 9 月			
7	Capcom 经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800 日元
12	乐高星战 2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99 美元
14	**山脊赛车 PSP2**	**RIDGE RACERS PSP2**	**NBGI**	**RAC**	**4800 日元**
21	皇牌空战 X 诡影苍穹	Ace CombatX Skies of Deception	NBGI	STG	39.99 美元
21	潜龙谍影 数字漫画小说（日版）	メッタルギア ソリッド バンドデシネ	Konami	ACT	2800 日元
21	赏金猎犬	バウンティ.ハウンズ	NBGI	FPS	4800 日元
26	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	39.99 美元
26	疤面煞星：金权誉	Scarface：Money Power Respect	Vivendi Games	SLG	49.99 美元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 8 月			
22	海贼王 伟大的冒险	One Piece Grand Adventure	NBGI	FTG	39.99 美元
22	吃豆人世界拉力赛	Pac–Man World Rally	NBGI	RAC	29.99 美元
		2006 年 8 月			
12	乐高星战 2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99 美元
12	狩猎季节	Open Season	Ubisoft	ACT	29.99 美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 8 月			
24	**最终幻想III**	ファイナルファンタジーIII	**Square Enix**	**RPG**	**5800 日元**
24	恐龙王之战 太古的漂流者	ダイノキングバトル太古からの漂流者	Taito	RPG	4800 日元
24	**魔法工厂 新牧场物语**	ルーンファクトリー **新牧场物语**	**MMV**	**SLG**	**4800 日元**
31	卡片游戏 9	カードゲーム 9	Taito	TAB	4800 日元
31	修身养性的成人涂鸦版本 DS	こころを休める大人の涂り绘 DS	Ertain	ETC	3800 日元
		2006 年 9 月			
1	秋山仁教授监修 全脑 JINJIN	秋山仁教授监修 全脑 JINJIN	アスク	ETC	3800 日元
2	新星诞生汀格尔的蔷薇色卢比乐园	もぎたてチングルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800 日元
2	超操纵メカ MG	超操纵メカ MG	任天堂	任天堂	4800 日元
7	右脑达人 培养闪耀下一代 我的天使	右脑达人 ひらめき子育てマイエンジェル	NBGI	ETC	3800 日元
14	脑年龄 脑力计	脑年龄 脑ストレス计 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800 日元
28	**口袋妖怪 钻石**	ポケットモンスター ダイヤモンド	**Nintendo**	**RPG**	**4800 日元**
28	**口袋妖怪 珍珠**	ポケットモンスター パール	**Nintendo**	**RPG**	**4800 日元**
28	雀 三国无双	雀 三国无双	Koei	TAB	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 8 月			
29	炸弹人：零点行动	Bomberman：Act Zero	Hudson	ACT	59.99 美元
29	**黑道圣徒**	**Saint's Row**	**Activision**	**ACT**	**59.99 美元**
31	死刑犯	コンデムド サイコクライム	SEGA	ACT	6800 日元
		2006 年 9 月			
1	分裂细胞 双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99 美元
7	剑豪 ZERO	剑豪 ZERO	元气	ACT	6800 日元
12	乐高星战 2：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	LucasArts	ACT	39.99 美元
14	水族游乐园 LIFE SIMULATOR	アクアゾーン LIFE SIMULATOR	Frontier Groove	ETC	3800 日元
19	教父	The Godfather	EA	ACT	39.99 美元
25	NBA Live 07	NBA Live 07	EA	SPG	59.99 美元


游戏·网络·音乐互动志
游戏城寨 LeveL 12 2006.9A
美优馆
田中丽奈
私房话
此生为了美
城寨小百科
自由，恐惧和财富
Web Show
要吻多少青蛙，才能遇上王子？
总有一些话，会让我们感动
看片吧
海盗归来
——再现加勒比的浪漫
2006.9A Vol.12 ¥4.80元
ISBN 7-88488-831-9
9 787884 888313
LEVELUP
游戏城寨
更多精彩内容，请访问 http://www.levelup.cn
LeveL 13 加页 (2006.9B) 9月11日见！